



VÁLIDA PARA
PLAYSTATION 3
Y XBOX 360

MORTAL KOMBAT

TODOS LOS PERSONAJES
Y SUS GOLPES SECRETOS

LOS SECRETOS DE LA KRIPTA,
AL DESCUBIERTO

LAS MEJORES ESTRATEGIAS PARA
ALZARTE CON LA VICTORIA





CONTENIDOS


Las Guías
Por Álex Peña





EL TORNEO MÁS SANGRIENTO DEL MUNDO HA VUELTO, DERROTA A TUS ADVERSARIOS Y EVITA EL ARMAGEDÓN.

Bienvenidos a la Guía de ***Mortal Kombat*** (noveno título de la franquicia), el reinicio de una saga mítica de lucha que retoma su jugabilidad clásica en 2D (una de las características más solicitadas por sus fans), con gráficos tridimensionales, y toda la brutalidad y espectacularidad de los controvertidos 'fatalities'. Desarrollado por NetherRealm Studios, bajo la supervisión de uno de sus creadores originales, Ed Boon, narra los acontecimientos sucedidos poco después de *Mortal Kombat: Armageddon,* pero con un interesante guión de trasfondo que nos hará regresar a la época de los tres primeros títulos.

Un argumento excepcional para un juego de lucha

El mencionado Ed Boon sentía la necesidad de volver a contar los hechos sucedidos en los tres primeros juegos. Es por ello que la historia comienza con los eventos acontecidos después del Armagedón, con el Dios del Trueno, Raiden, a punto de ser asesinado bajo el yugo del poderoso Shao Kahn. En un último esfuerzo antes de morir, el último superviviente y protector del Reino de la Tierra consigue mandarse un mensaje a sí mismo en el pasado con el objetivo de advertir de los hechos que están por llegar y poder así evitarlos. Como jugadores, nos veremos emplazados de nuevo en la era del primer *Mortal Kombat.* Mientras se revelan las visiones y mensajes del futuro, prepárate para combatir con variopintos luchadores, tanto dentro como fuera del torneo, con la gran misión de prevenir la destrucción de todas las realidades.

Introducción

Un mensaje decisivo como última esperanza

Todo comienza en el final de los tiempos, cuando todos los guardianes y protectores de la Tierra han sido asesinados a manos de todos aquellos despiadados seres del Mundo Exterior. En la última batalla, en lo más alto de la pirámide de Argus, aun combaten el Emperador Shao Kahn y el Dios del Trueno Raiden. Este último agoniza como consecuencia de sus graves heridas. Sabe que ha llegado su momento, el final del Reino de la Tierra se acerca, pues ha sido derrotado por un Shao Kahn que parece invencible. Pero Raiden es consciente de que la última esperanza para evitar la extinción y salvar el Reino de la Tierra es enfrentarse al Emperador en el único sitio donde no es invencible: el pasado. El anciano Dios decide entonces utilizar los pedazos de su agrietado amuleto y orar con ellos con el fin de advertir en un último mensaje a su yo pasado de lo que está por llegar. Es la única posibilidad de salvación; sus últimas palabras: "él debe ganar".

Cuando el Raiden pretérito recibe este terrible mensaje en forma de visiones, inmediatamente se da cuenta de la gravedad de los acontecimientos que están por llegar. Entonces, comienza a hurdir un estratégico plan para acabar con el Emperador Shao Kahn antes de que sea demasiado tarde, en



una época emplazada entre los tres primeros *Mortal Kombat*. Pero, las últimas palabras que llega a recordar advierten al Dios del Trueno de que el torneo más sangriento no lo puede ganar cualquiera. Debe ser cuidadoso, pues ahora sabe que una decisión errónea en su marco temporal puede acarrear catastróficas consecuencias.

El Torneo está a punto de comenzar, los monjes se acercan. Por parte del Reino de la Tierra allí se encuentran presentes Raiden, Liu Kang, el actor Johnny Cage, la teniente Sonya Blade, Cyrax, Sub-Zero (Bi Han), Sektor y Nightwolf. Del lado del Mundo Exterior, Shang Tsung, junto a Baraka, Jade, Kitana, Scorpion y Quan Chi les dan la bienvenida al gran torneo donde, no solo combatirán por su supervivencia, sino también por el destino de la Tierra. Es la décima edición, si el Mundo Exterior gana, podrán invadir la Tierra.

Al igual que en *Mortal Kombat Vs DC Universe*, la piedra angular del juego, el Modo Historia, se regirá a través de una trama predefinida que nos irá emplazando a luchar sucesivamente en distintos combates separados por capítulos. Cada uno de estos apartados consta de una extensión de cuatro o cinco combates, que nos servirán también a modo de presentación de los distintos luchadores. Un total de 28 personajes serán manejables por los jugadores (dos de ellos, Cyber Sub-Zero y Quan Chi, estarán inicialmente ocultos), quedando algunos de ellos, como Goro, Kintaro o el propio Shao Kahn, fuera del control de los usuarios. ¡No tengas piedad!



CONSEJO

TOASTY!

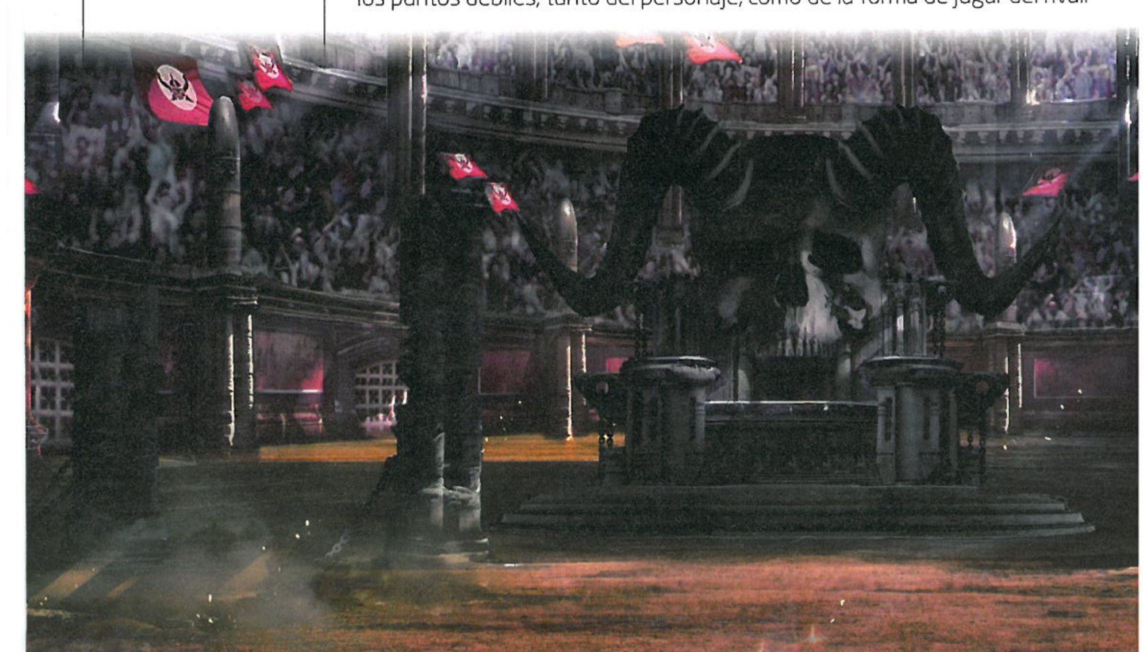
Cuando noquees a un enemigo y lo lances al mismo tiempo, Dan Forden aparecerá en la esquina superior derecha diciendo: "Toasty!" de una forma muy llamativa y luciendo una camiseta muy adecuada. Se trata de un viejo chiste que muchos reconoceréis del *Mortal Kombat 2*.

CONSEJOS

La estrategia de combate es la clave del éxito

Es fundamental saber con qué ataque y combo conseguirás una puntuación alta, media y baja. Cuando lleves un tiempo jugando, y si lo piensas detenidamente, te darás cuenta de que la mecánica de los combates cuerpo a cuerpo es como la del clásico juego de piedra, papel y tijera. Si el rival bloquea alto, ataca bajo; si bloquea bajo, ataca a media altura. Cada ataque puede desencadenar varios tipos de combos. Los movimientos 'Splits' de Mileena y 'Blade Overhead' de Scorpion son medios y dejan al oponente aturdido y te permiten enlazarlos con otros combos.

Una buena técnica es empezar con un ataque bajo, como un barrido hacia los pies. Así harás que tu rival bloquee abajo y podrás atacar a media altura. Incluye, siempre que puedas, este movimiento en un combo normal y termina con un movimiento especial. A veces, incluso, lo podrás utilizar justo después del primer golpe y, a partir de ahí, crear magníficas combinaciones. Por ejemplo, si juegas con Scorpion, puedes empezar con el combo 'Grievous', que es un ataque bajo, intercalarlo con un 'Spear', y así conseguir lanzar por los aires a un oponente que esté bloqueando alto. Intenta buscar siempre los puntos débiles, tanto del personaje, como de la forma de jugar del rival.



Cómo obtener dinero rápido

Para obtener monedas rápidamente existen varios caminos. Sin duda una gran forma de hacerlo es conseguir superar por completo los 16 capítulos de los que consta el modo Historia. Cada uno de los combates finales con los personajes participantes nos otorgará un total de 4.000 suculentas monedas (Kombat Coins), mientras que el resto nos obsequiará con la nada desdeñable cifra de 500. Otro buen camino es utilizar el modo torneo para un jugador, y utilizar la dificultad principiante para conseguir unas cuantas victorias impecables (flawles victory) de forma fácil. Esto nos puede reportar rápidamente hasta un total de 2.500 monedas por cada combate. Si consigues no recibir ni un rasguño ganarás 1.000 monedas, por cada ataque de Rayos X recibirás 35, así como 20 por cada victoria, 250 por terminar con un 'Fatality' ¡y 500 por finalizar con un 'Babality'!

Dale caña a los combos

Utiliza la lista de movimientos para encontrar los combos básicos de cada personaje. Intenta detener el combo en distintos puntos e introduce un movimiento especial para crear una cadena de combos más larga. Al mezclar los ataques, pillarás a tus rivales distraídos y tendrás más posibilidades de hacerles mucho daño. Conocer al dedillo todos los movimientos de tu personaje, sobre todo los movimientos especiales, es fundamental para tener éxito. Te dará recursos para atacar a distancia (todos tienen algún tipo de magia) o para ejecutar el combo perfecto en una determinada situación.

CONSEJOS

La Banda Sonora clásica del escenario de 'El Foso'

En el modo de dos jugadores enfrentados (Versus mode), presiona el triángulo (PS3) o la Y (Xbox 360) en la pantalla de selección de personajes para elegir el escenario de la batalla. Selecciona "El Foso" y presiona START en lugar de la X (PS3) o la A (Xbox 360), y escucharás la risa inconfundible de Shao Khan. Durante la batalla, sonará la clásica banda sonora.





CONSEJO

EL PODER DE LOS GANCHOS

Con tan solo presionar abajo y atrás, a la vez que lanzamos un puñetazo trasero (triángulo o Y), lanzaremos un poderoso gancho muy efectivo y útil cuando luchemos contra la máquina.

Los Rayos X son la clave

Con el fin de ejecutar un ataque de Rayos X necesitaremos llenar primero el medidor especial ('Special Meter') en la parte inferior de la pantalla. Este irá incrementando principalmente a medida que golpeemos al rival, pero sobre todo mientras encajemos ataques suyos. Cuando esta barra esté completamente llena, podremos presionar L2 + R2 (en PS3) o LT + RT (en Xbox 360) para iniciar el ataque de Rayos X. Haz uso de esta habilidad con mucha cautela y precisión, pues encajarlo con efectividad no es fácil, ya que nuestro oponente puede esquivarlo o bloquearlo, pero de lograr efectuarlo con éxito o no, dependerá en gran parte nuestra victoria o derrota.

Movimientos Especiales Mejorados

Al igual que ocurre con el ataque de Rayos X, para poder hacer este tipo de movimientos, primero tenemos que llenar la barra de abajo, denominada 'Special Meter', hasta que llegue, al menos, al punto indicado con una 'E'.

Una vez que obtenemos ese nivel en la barra, solo tendremos que apretar 'Bloqueo' (R2 en la PS3 o RT en 360), al mismo tiempo que ejecutamos cualquier movimiento especial. De esta forma, lo que haremos será realizar dicho ataque con alguna variación que lo mejora; incrementará su poder haciéndose un movimiento más rápido, más fuerte, o más prolongado.



Termina con sus combos (Kombo Breakers)

Una de las facetas más divertidas e importantes si se llega a dominar, sobre todo jugando contra un contrincante humano, son los rompedores de combos ('Kombo Breakers'). Puede resultar muy gracioso observar la reacción del oponente al ver que su combo es contrarrestado.

Los 'Kombo Breakers' se realizan aprentado el botón direccional hacia delante a la vez que presionamos 'Bloqueo' durante una cadena de golpes (generalmente cuando te están realizando un combo largo). De esta forma, romperás el combo y empujarás al contrario hacia atrás, dejándolo en una situación indefensa y perfecta para realizar tus ataques.

No le dejes respirar. Al enemigo ni agua.

Lanzar ataques rápidos y protegerte de patadas y puñetazos frontales te ayudará a salir de un aprieto, pero recuerda que, a menudo, la mejor defensa es un buen ataque. Ataca siempre a tu rival con grandes combos después de bloquear con éxito movimientos especiales, sobre todo los teletransportes, y mantén a tu oponente bajo presión. En la medida de lo posible, no le dejes respirar; atosígale. Incluso si no sabes cómo jugar con un luchador, hazle creer al contrario que lo controlas a la perfección. Como ves, el combate psicológico es un factor que puede ser determinante.

BOTONES

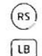
Aunque los botones indicados pertenecen a PS3, pulsa el bóton correspondiente dependiendo de la plataforma que utilices.










IMPORTANTE

DISTANCIA DE LOS 'FATALITIES'

Cada uno de los 'fatalities' necesita ser ejecutado a una distancia determinada. Lo hemos indicado al final de cada línea de botones de la siguiente manera: a un cuerpo (media); a dos cuerpos (salto); pegados al oponente (cerca); lo más lejos posible (max) y tocando al rival (al tocar).

PERSONAJES

Llegó la hora de disfrutar con los 'fataltles' ¡Finish him!

Después de múltiples controversias, en esta entrega podremos ejecutar por fin los famosos y descomunales 'fatalities'. Cada uno de los 28 personajes seleccionables cuenta (de media) con dos de ellos totalmente únicos y originales (uno oculto), así como con la posibilidad de lanzar un 'Babality' y un 'Stage Fatality' comunes para todos. Estos últimos solo pueden ejecutarse en los siguientes escenarios: Infierno, Paso Subterráneo, La Charca de los Muertos, El Bosque Viviente, El Foso (Día/Noche), La Calle y Cámara de la Llama (exclusivo de PS3). Algunos de ellos poseen un 'fatality' adicional que únicamente podremos utilizar adquiriendo determinados DLC que incluyen trajes clásicos. Por esta razón, irán indicados entre paréntesis. Los 'fatalities' son movimientos extremadamente violentos de finalización que solo podremos ejecutar al vencer por segunda vez a nuestro rival, y que únicamente están disponibles en los modos de Torneo (Arcade) y Versus.



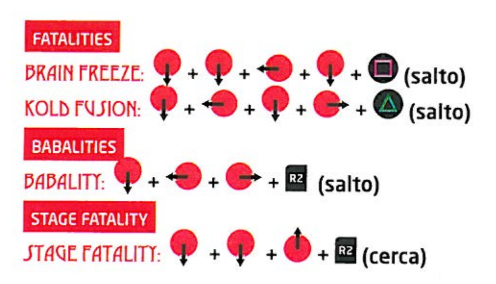
BARAKA

Pertenece a una raza de mutantes nómadas que poseen hojas largas que se extienden desde los antebrazos. Un guerrero leal que lucha por aquellos a quien llama maestros.



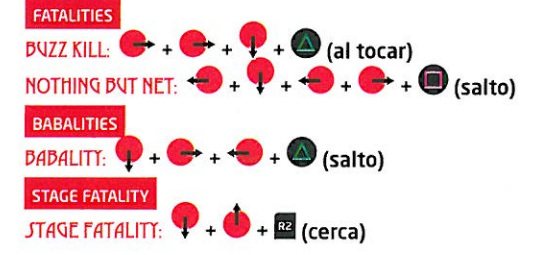
CYBER SUB-ZERO

Es el Cyborg en forma de Kuai Liang. El joven Sub-Zero , que se transformó accediendo al proyecto conocido como Cyber en lugar de Smoke. Ha jurado lealtad a Jax y Sonya para espiar a Shao Kahn.



CYRAX

Uno de los tres ninjas cibernéticos creado por el clan Lin Kuei. Fue asignado a cazar a los renegados, como el ex-miembro Sub-Zero cuando es transformado y designado como unidad LK-4D4.



ERMAC

Un personaje controvertido y misterioso. Es una fusión de muchas almas destruidas y desterradas en las guerras del Mundo Exterior, que llegó a ser controlado por Shao Kahn.





Amiga de la infancia de la princesa Kitana. Aunque sus motivos no

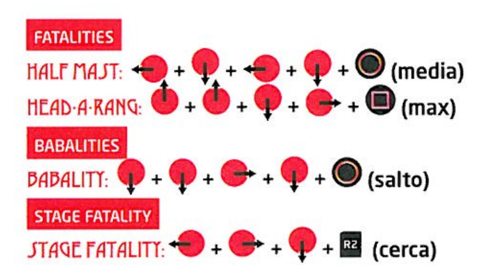
DIRECCIÓN

Sabemos por experiencia que las direcciones pueden llevar a equívoco. Indican adelante o atrás, en función de donde mire tu personaje:



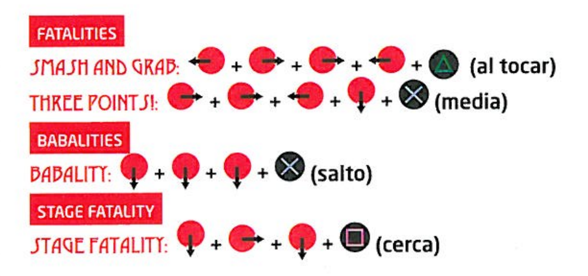
PERSONAJES

estaban claros, sirvió a Shao Kahn junto a Kitana y Mileena como su asesino personal durante la mayor parte de su vida.



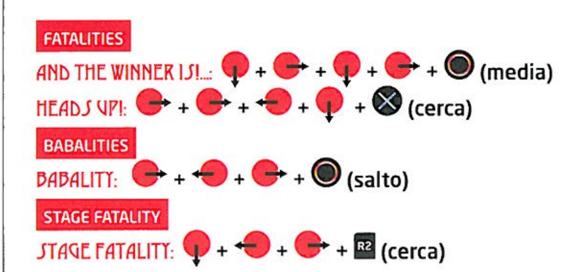


Soldado cibernéticamente mejorado y líder de la Agencia Mundial de Investigación Exterior (OIA). Es el primer personaje afroamericano de la serie y un arquetipo de héroe americano.



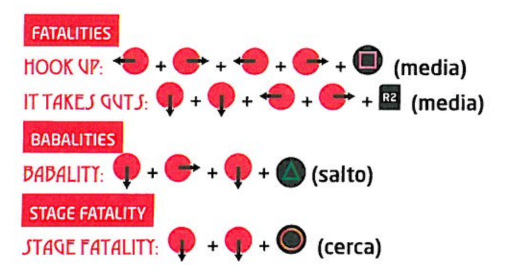


Artista marcial de películas de acción . Uno de los personajes más recurrentes y de los pocos originales. Su nombre real es John Carlton, y es uno de los defensores más importantes del Reino de la Tierra.



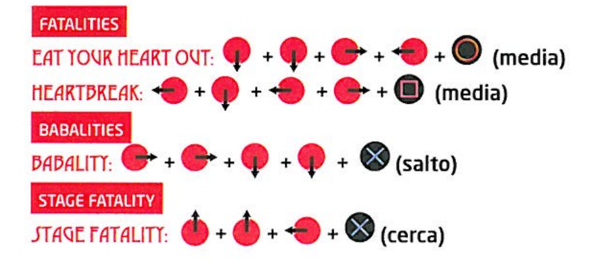


Misterioso guerrero con respirador desconocido para sus aliados. Fue en realidad un miembro del Dragón Negro que sobrevivió a un ataque de uno de los grupos de exterminio de Shao Kahn.



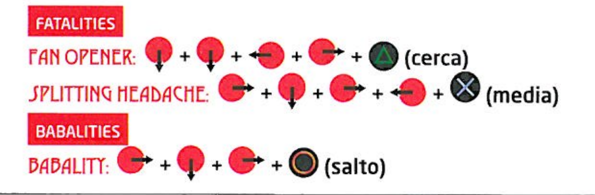


Uno de los pocos personajes originales. Mercenario y líder del cártel del crimen internacional conocido como el Dragón Negro. Una porción de su cara está tapada por una placa de metal capaz de emitir rayos láser.





Princesa de 10.000 años de edad que es considerada joven en su Reino de Edenia. Aunque en principio es la hijastra leal de Shao Kahn, más adelante se rebelará como uno de sus principales enemigos.



CONSEJO

MEJOR EN LA DISTANCIA

Ciertos personajes podersosos y más resistentes, como Shao Kahn o Goro, aguantarán a la perfección tus golpes cuerpo a cuerpo y serán devastadores si te quedas cerca. La mejor solución es mantener la distancia y realizar ataques (magias) desde lo más lejos posible.

PERSONAJES

CONSEJO

GESTIONA EL MEDIDOR ESPACIAL

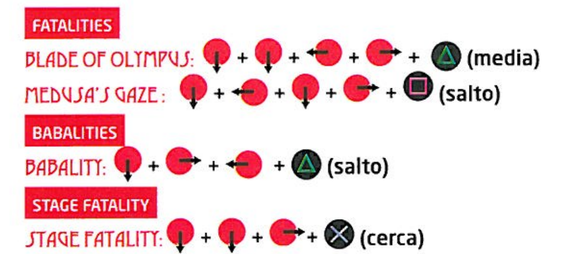
Echa un ojo constante a la barra de 'Special Meter' propia y a la de tus enemigos. Un uso inteligente de la misma significa la diferencia entre un luchador cualquiera y un ganador. Lanza los movimientos mejorados con precisión, así como tus Rayos X, e intenta prever cuándo lo hará tu contrincante para evitarlos.

STAGE FATALITY



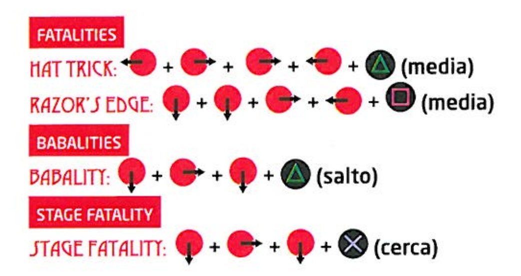


Protagonista de *God of War*. Aparece como personaje invitado en la versión de PlayStation 3 debido a que Ed Boon sintió que Kratos "encajaba perfectamente". Sin embargo, no forma parte del modo Historia.





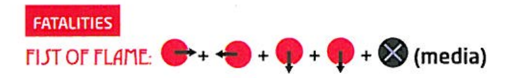
Monje Shaolin y miembro de la antigua Sociedad del Loto Blanco. De los guerreros de la Tierra, es el mayor pacifista. A pesar de ello, no dudará en castigar severamente a aquellos que lo ataquen.

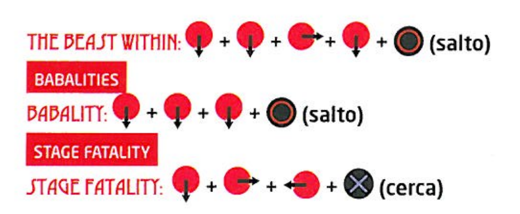




Personaje principal de la saga en muchas ocasiones; es también el Gran Campeón de Mortal Kombat en los primeros cuatro torneos. Sin duda, la mayor amenaza para los planes de Shang Tsung y su emperador Shao Kahn.

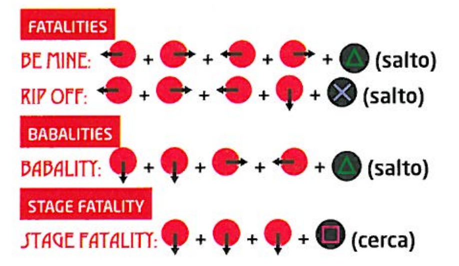
FATALITIES





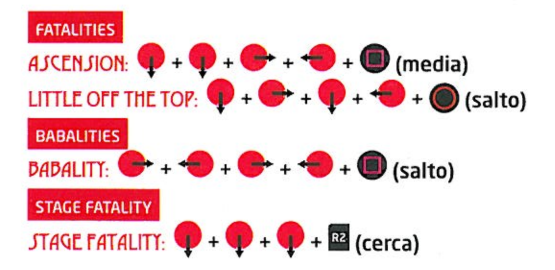


Clon de Kitana creado por la brujería de Shang Tsung. Su mayor deseo es matar a su "hermana" y afirmar su existencia por sí misma, así como aprovechar la oportunidad para hacerse con el gobierno de Edenia.



NIGHTWOLF

Apache, historiador y chamán. Es un guerrero orgulloso y feroz dedicado a la causa del bien. Siempre en contacto con Raiden a través de las visiones. Recurre a la energía espiritual interna y externa para mejorar su poder.



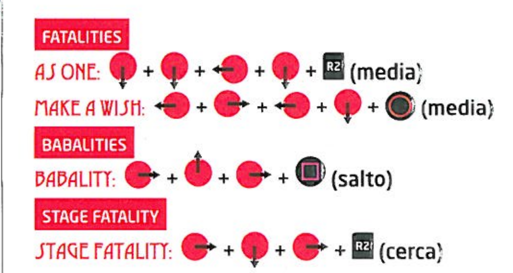
NOOB SAIBOT

Asesino Lin Kuei convertido en espectro. Debutó en el título original como Sub-Zero, el hermano mayor del actual. Es la encarnación misma del mal y, como fantasma, tiene la habilidad de desdoblarse para atacar.

PERSONAJES

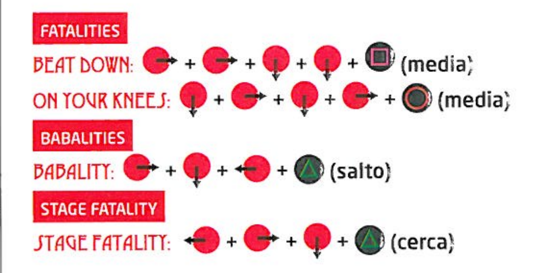
Raiden

Si eres un recién llegado a la franquicia, Raiden puede ser uno de los personajes más fáciles de aprender a manejar. Su característico movimiento Eletric Fly (vuelo eléctrico) se puede enlazar con muchos de sus combos. Es especialmente útil después de que te hayan noqueado. A la mayoría de los jugadores les pillará desprevenido y es genial para arrinconar al oponente.



QUAN CHI

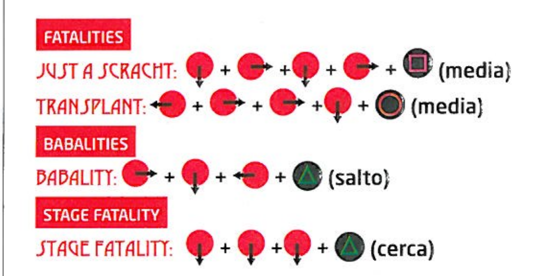
El más poderoso brujo y nigromante del Inframundo, y uno de los principales villanos de la serie. Combina tanto astucia como fuerza bruta. Siempre busca aliarse con alguien que le ayude a promover sus propios objetivos.



RAIDEN



Dios del Trueno y protector del Reino de la Tierra. Dada su condición, posee muchas capacidades sobrenaturales, como la capacidad de teletransportarse, controlar la electricidad y volar.



REPTILE



Se dice que es físicamente horrible y repugnante, pero es conocido por su

gran sigilo, impresionantes habilidades de combate y su lealtad incondicional. Su única obsesión es encontrar al resto de miembros de su raza.

ACID YAK: (media)

TASTY MEAL: R2 (salto) (DLC)

WEIGHT LOSS: (media)

BABALITIES

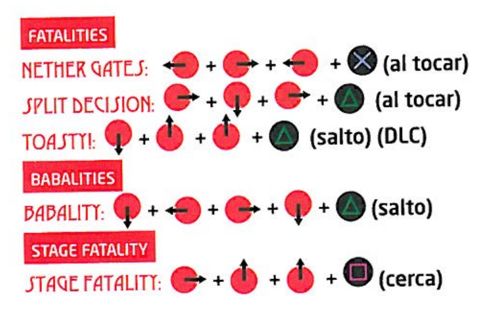
BABALITY: (salto)

STAGE FATALITY

STAGE FATALITY: R2 (cerca)

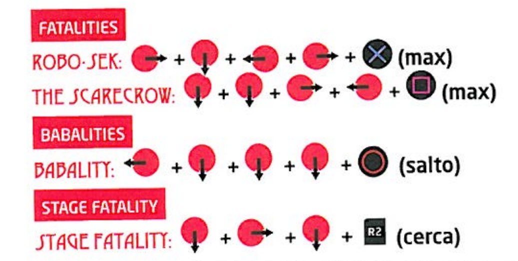
SCORPION

Nombre en clave para un ninja humano, y uno de los mejores guerreros del clan Shirai Ryu, llamado Hanzo Hasashi. Ahora es un espectro en búsqueda de venganza contra los responsables de la destrucción de su clan.



SEKTOR

Un sigiloso ninja y una despiadada máquina de matar en forma de cyborg creada para la guerra moderna. A diferencia de Cyrax y Smoke, él nunca se molestó en descubrir su lado humano.



PERSONAJES

SCORPION

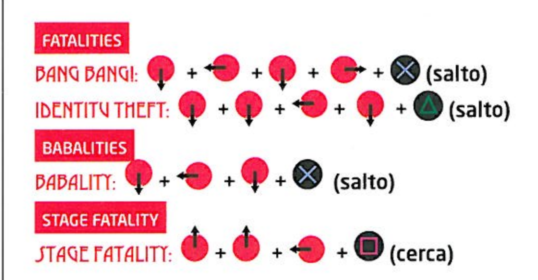
No tengas miedo de utilizar el Hellfire Flames. Es un movimiento fácil que puedes ejecutar a cualquier nivel y con el que normalmente tu oponente no contará. El mejor momento para ejecutarlo es cuando tu rival esté bajando de un salto o se encuentre bloqueando. Es especialmente efectivo contra personajes poderosos que salten a menudo.

SEKTOR

Una de las habilidades más efectivas y desquiciantes para los rivales que puedes hacer, es el llamado 'Metal Uppercut' de Sektor. Con tan solo presionar abajo, adelante y círculo (o B) atravesaremos el suelo para salir de nuevo con un poderoso gancho en la cara del rival. ¡No pares de utilizarlo!

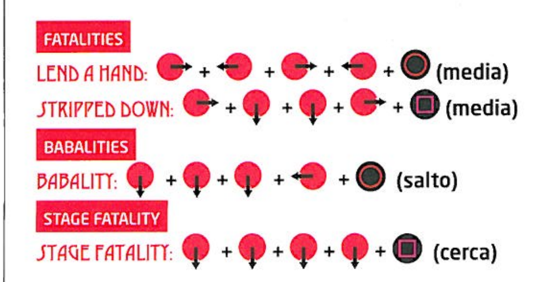


Hechicero poderoso y letal. Uno de los villanos originales y principales de la serie. Su mayor habilidad es cambiar de forma, ya que tiene que consumir almas para mantenerse con vida o recuperar su salud.



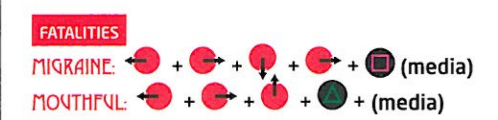


Perteneciente a la antigua raza de los Shokan, descritos como un pueblo subterráneo que vive en el Mundo Exterior. Posee una figura alta, musculosa, indumentaria roja y cuatro característicos brazos.

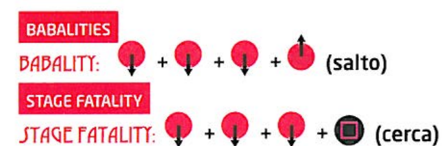




A pesar de su aspecto lúgubre y gótico, Sindel es un personaje benevolente en su naturaleza. Con un gran poder interior y etéreo, gobierna el Reino de Edenia junto a su hija, la princesa Kitana.

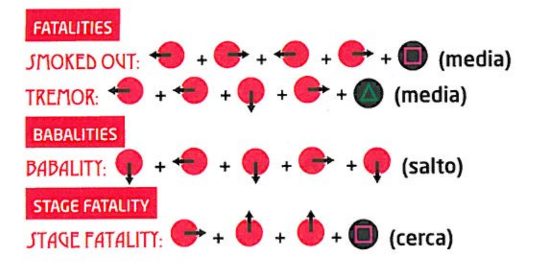






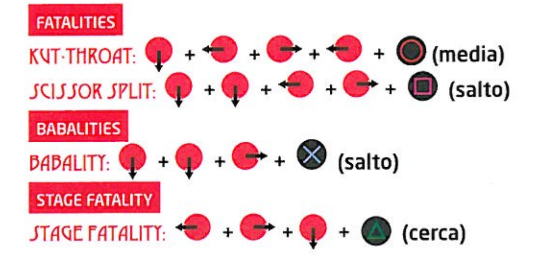


Ninja asesino del clan chino Lin Kuei. Es un alma torturada capaz de teletransportarse y desaparecer. Su característica más definitoria es que constantemente parece emitir humo y vapor.



SONYA BLADE

Mujer soldado y, junto a Jax, miembro de la Agencia Mundial de Investigación Exterior (OIA). Es una teniente bella, severa, y dura como el acero. Su impulsividad es solo catalizada por su buen amigo y superior.



STRYKER

Líder de la División Especial Antidisturbios del Departamento de Policía de la ciudad de Nueva York. Su empleo de armas modernas, como explosivos, armas de fuego, y porras, hacen de él una fuerza que no debe ser subestimada.

CONSEJO

Personajes ocultos

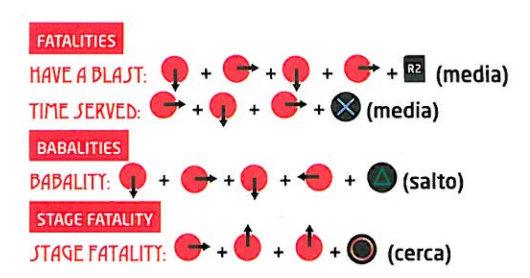
Para desbloquear a Cyber Sub Zero debes completar el capítulo 13 del Modo Historia. Para desbloquear al brujo Quan Chi, debes terminar el capítulo 16.

PERSONAJES

CONSEJO

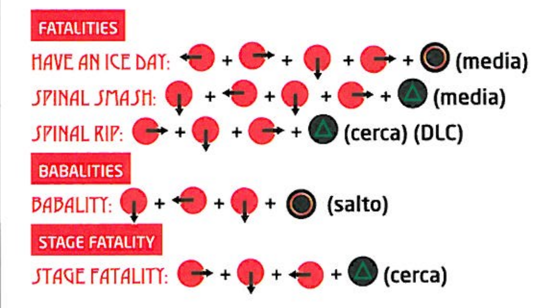
Derrota a Shao Kahn

Las dos batallas contra Shao Kahn del modo historia son fácilmente superables siguiendo este método: Manténte lo más lejos posible de él y ataca desde la distancia lanzando bolas de fuego con Liu Kang, o vuelos eléctricos de Raiden. Esquiva sus lanzas y, sobre todo, espera a que haga un gesto provocador (no parará de hacerlos) para atacarle cuerpo a cuerpo.





También conocido como Kuai Liang, es un Lin Kuei asesino, hermano menor de Noob Saibot, y descendiente de los Cryomancer: una raza que posee la capacidad para generar y controlar el poder del hielo.



SECRETOS (KRIPTA)

Te destapamos los desbloqueables más importantes

Gracias a las Monedas (o 'Kombat Coins') que vamos adquiriendo, podemos desbloquear distintos elementos en el menú 'extras' y 'Kripta'. A continuación, te detallamos las tumbas en donde se ocultan todos los fatalities ocultos, la música, los 'Kombat Codes' y los uniformes secundarios.

'FATALITIES' OCULTOS

Aunque, gracias a esta guía, puedes efectuar los 'fatalities' secundarios de todos los luchadores sin necesidad de desbloquearlos previamente, te detallamos la lista donde se encuentran para que puedas completar el 100%.

Tierras Marchitas	
Nombre	Monedas
5. Jade	1140
21. Ermac	920
37. Kaba	1040
79. Johnn Cage	1300
92. Jax	1040
120. Cyrax	1020
Pantano Sangriento	
2. Mileena	920
8. Noob Saibot	1100
14. Raiden	1220
23. Kitana	980
26. Smoke	900
35. Sonya	1300
44. Sindel	1300
57. Stryker	900
63. Cyber SubZero	1450
72. Scorpion	920
Pradera de la Desesperación	
2. Nightwolf	1260
11. Sektor	1280
21. Sheeva	1300
31. Kung Lao	960
42. Reptile	1280
51. SubZero	1140
Hondonada de la Infestación	
4. Baraka	920
12. Shang Tsung	1080
18. Kano	1100
28. Liu Kang	1180
39. Quan Chi	1340

MÚSICA

Cada uno de los escenarios tiene su propia banda sonora original, que ha sido a lo largo de la saga una seña de identidad. Desbloquear todos los temas hará las delicias tanto de fans como de iniciados.

SECRETOS

Tierras Marchitas
2. El Templo
9. Páramos
26. Arsenal
48. El Patio (Noche)
58. Tejados (Anochecer)
61. Desierto
71. El Cementerio
85. Cámara de las Almas
94. Salón del Trono de Shao Kahn
98. Infierno
114. Monasterio Siniestro
Pantano Sangriento
16. Trono de Shang Tsung
20. La Charca de los Muertos
42. El Bosque Viviente
62. Jardines de Shang Tsung (Noche)
80. Coliseo de Shao Kahn
Pradera de la Desesperacion
4. Los Fosos de Carne
33. Paso Subterráneo
52. El Foso (Noche)
Hondonada de la Infestación
6. La Callle
26. El Campanario
35. El Patio (Día)
38. Guarida de Goro.

UNIFORMES SECUNDARIOS

Casi todo el elenco de personajes aparecidos en *Mortal Kombat* posee un traje secundario oculto y solo expuesto en algunos momentos del modo Historia. Poderlos usar todos es un privilegio al alcance de muy pocos.

Tierras Marchitas	
Nombre	Monedas
7. Reptile	1160

15. Johnny Cage	1200
28. Sheeva	1200
40. Baraka	1080
47. Sketor	1100
56. Stryker	800
63. Quan Chi	1500
69. Kitana	1200
88. Kabal	1200
101. Shang Tsung	920
110. Nightwolf	1060
119. Scopion	1500
Pantano Sangriento	
5. Noob Saibot	1040
19. Sindel	1200
38. Kung Lao	1200
50. Jade	1000
68. Ermac	1200
82. Smoke	960
Pradera de la Desesperacion	
6. Cyrax	1200
14. Raiden	940
25. Kano	1200
36. Jax	1200
54. SubZero	1000
Hondonada de la Infestación	
8. Liu Kang	980
22. Sonya Blade	800
33. Mileena	11410

KOMBAT KODES

En la pantalla del modo Versus, los jugadores 1 y 2 deben introducir una serie de códigos numéricos: los tres primeros el P1 y los tres últimos el P2. Cada 'Kombat Kode' activa un truco o efecto determinado.

Tierras Marchitas	
Nombre	Código
10. Bloqueo Desactivado	020 020

CONSEJO

Trajes alternativos

Puedes desbloquear los uniformes secundarios comprándolos en la Kripta, o también terminando el modo Torneo (Arcade) con cada personaje.

SECRETOS

CONSEJO

Jade clásica

Para pelear contra Jade con atuendo clásico debes debes llegar hasta Shang Tsung y ganarle los dos rounds en 'Flawless Victory' y hacerle un 'fatality'. Solo en el modo Torneo (Arcade).

12. Salto Desactivado	831 831
17. Sin Sangre	900 900
25. Kombate a Oscuras	022 022
32. Hyper Lucha	091 091
43. Recuperación de Salud	012 012
50. Kombos Desactivados	931 931
73. Desactivar Objetos de Fond	001 001
83. Indicador de Poder Desactivado	404 404
96. Kombate Psicópata	707 707
105. Súper Barra Ilimitada	466 466
113. Kombate de Ensueño	222 555
116. Kombate Explosivo	227 227
Pantano Sangriento	
11. Kombate Arcoiris	234 234
30. Sin Poder	044 440
41. Kombate Silencioso	300 300
47. Movimientos Esp. Desactivados	731 731
54. Super Recuperación	123 123
60. Lanzamientos Incentivados	010 010
64. Modo Torneo	111 111
77. Kombate Zombie	666 666
Pradera de la Desesperación	
9. Kombate Sin Brazos	911 911
17. 'Breakers' Desactivados	090 090
28. Lanzamientos Desactivados	100 100
39. Kombate Invisible	770 770
45. Kombate Vampírico	424 424
47. Doble Energía	391 193
Hondonada de la Infestación	
15. Mov. Mejorados Desactivados	051 150
24. Rayos X Desactivados	242 242
37. Recuperación Rápida de Ganchos	303 303



CAP. 5

LOGRO

Profesor portal

"Tras completar el co-operativo, completa la Calibración online con un amigo que nunca lo haya hecho antes." 'Convierte' a un amigo después de terminar el cooperativo y realiza la calibración.

Hemos salvado a la ciencia

"Completa todas las cámaras de prueba en todos los trazados co-operativos." Hemos de terminar el cooperativo al completo.

el naranja. Con el naranja deslízate por la puerta. Pulsa el botón al tiempo que salta el otro compañero para coger el cubo de redirección. Usa un portal para saltar mientras te agarras del cubo de prismas. Tu compañero debe cambiar el portal de manera que tú puedas eliminar las torretas. Ahora crea un portal para que tu compañero se deslice, se meta por la pared de enfrente con un portal y llegue a la siguiente zona.

Piso 07: Sal con el azul. Ve a la derecha. Lanza un portal en el muro que hay detrás del botón. Luego lanza otro portal al panel de la izquierda. Pulsa el botón y saldrá el gel. Con el naranja lanza un portal en las paredes que están enfrentadas. Con el azul lanza un portal en la parte superior de ese mismo pequeño cuarto. Activa el gel. Con el naranja pulsa el botón que eleva las plataformas. Luego lanza un portal en la plataforma inclinada. Vuelve sobre tus pasos y activa el botón de la caja. El robot azul debería cogerla. Pon la caja en el interruptor.

Piso 08: Cuidado con la torreta. Pulsa el botón de la derecha. Con el azul salta por la pared, crea un portal púrpura en la pared de enfrente y luego otro donde cae el gel naranja. Aprieta el botón. El gel caerá en la sala principal. Podrás coger impulso para avanzar. Crea luego dos portales. Asómate abajo. Crea otro portal. Repite. Esta vez crea un pasaje en la parte más baja para coger impulso. Llega a una zona nueva. Crea un portal rojo a la derecha. Luego otro bajo el gel naranja. Haz que el gel pringue una de las paredes. Repite la operación de forma contraria. Prepárate para coger impulso. Llega hasta una zona nueva. Pulsa el botón. Lanza un portal a la pared superior. Ahora ve abajo y pulsa el botón del gel. Conseguirás que la caja baje. Crea otro portal para que los robots estén juntos. Pásalo. Lanza un portal hacia delante. Caerás a la parte inferior. Deja caer la caja por los lásers. Ve corriendo sobre las plataformas. Activa los interruptores al mismo tiempo. Lanza un portal para ir al otro lado. Verás dos interruptores. Lanza un portal en el halo de luz. Otro donde está la rejilla en el suelo. Luego otro en la parte superior para que el halo atraviese la barrera azul. Pulsa el botón, y el gel azul pasará al otro lado. Creando un nuevo portal en la derecha pasará el halo. En el cuarto central crea un portal arriba para que caiga el gel. Hay que pringar las paredes que están enfrente de ti para pasar rebotando. Antes el gel ha de acabar con las torretas. Lanza un láser a la parte superior, siguiendo los puntos. Date la vuelta y lanza otro en la parte superior de nuevo. Ve con el naranja y trata de coger impulso para llegar a la parte superior. Deberías de poder llegar a la última pasarela, impregnada con gel para impulsarte y saltar.

verja. Lanza un portal a la derecha. Con el naranja lanza un portal naranja y da al botón. Se creará un rayo de energía. Que caiga gel en él. Crea otro portal en la madera de la izquierda. El gel azul la pringará. Rebota y llega a la parte superior. Ahora con tu compañero llega hasta el mismo punto.

Prueba 03: Ve hacia la izquierda, lanza un portal en la pared a la izquierda, donde la plataforma de luz. Ahora lanza otro en la zona media. Otro para llegar al interruptor a medio camino. Púlsalo. Usa el gel. Salta sobre la plataforma metálica. En la siguiente zona, lanza un portal púrpura. Otro en la pared de la izquierda. Pulsa el botón. Repite el proceso. Vuelve a pulsar el botón. Usa el gel para saltar hasta arriba. Con el naranja ve a la izquierda y lanza un portal en el panel superior. Activa el interruptor y salta.

Prueba 04: Lanza un panel azul a la izquierda y otro en el panel de enfrente. Que caiga el gel. Con el naranja llega a la parte superior. Pinta la pared con gel. Haz un portal y salta para llegar a la plataforma de gel. Repite el procedimiento con tu compañero. Entra en la siguiente zona. Lanza un portal rojo al final de la pasarela. Luego otro amarillo en la parte izquierda. Lanza un portal donde cae el gel y otro en la inclinada de arriba. Pintaremos las paredes. Subimos por ellas. Con el naranja lanzamos un portal en la parte derecha extendiendo la plataforma y nos ayudamos del compañero para lanzar un portal que pinte la nueva pasarela y la pared. Luego quitamos la pasarela, pulsamos el botón de nuevo y esta se pintará desde el otro lado. Ahora rebotamos para subir, sin caer al agua.

Prueba 05: Con el azul ve a la parte izquierda, lanza un portal azul en el panel de la izquierda. Luego lanza otro en la parte inferior donde cae el gel. Pringará la rampa. Propúlsate a través de ella. Si pulsas con el naranja el botón caerá un cubo. Hazlo al unísono para conseguir el cubo. Ponlo sobre el interruptor. Pasa a la siguiente zona. Baja. Avanza hasta el siguiente nivel. Lanza un portal bajo el gel y otro en el panel superior. Pulsa el botón. Luego crea otro portal a la izquierda del portal superior que acabamos de crear. Luego sube con el naranja. Cambia el portal a la zona de las prensadoras. Con el azul lanza un portal en la parte izquierda, donde pone "2", de manera que se manche el otro lado de la prensadora. Con el naranja mira al portal azul. Crea solo un portal. Deberías quedarte en una especie de bucle, ganando velocidad. Lanza un portal azul en el momento indicado. Ahora repite el proceso en el sentido contrario. Pulsa el interruptor para que caiga un cubo al suelo. Déjalo en el interruptor y podrás abandonar.

Prueba 06: Con el naranja lanza un portal rojo en el panel de la derecha. Con el azul uno púrpura en el que hay en el suelo. Lanza otro con el naranja en la pared del fondo. Adéntrate por él. Con el azul pulsa el botón. Saldrás en

CAP. 5

LOGRO

Trapecista de portales

"Entra en 4 portales distintos sin tocar el suelo en modo cooperativo." Para lo que necesitarás la cooperación de tu compañero de aventura.s

Buscando problemas

"Búrlate de GLaDOS delante de una cámara en los 5 trazados del modo cooperativo." Hazlo a medida que avances en esta modalidad.

CAP. 5

CONSEJO

La partida salvada de Dead Space
"Busca el cubo de compañía oculto en una cámara de pruebas cooperativas." Está en la prueba 9 del trazado 4.

Superando obstáculos
"Completa todas las cámaras de prueba en el trazado cooperativo Embudos de traslación." Se trata del cuarto trazado del cooperativo.

al otro lado de la sala. Da la vuelta. Lanza un portal en la pared de enfrente y otro en la pequeña isla. Salta y flota en la corriente. Con el robot azul, pulsa el botón, cambia la corriente. Aterriza en el interruptor derecho con el robot naranja. Lanza un portal en la pared que se abre. Deja al otro en su lugar. Sal de la rendija con el robot azul. Propúlsate. Pasa por los portales. Ahora con el azul lanza portales para que el naranja llegue a la isla de nuevo. Colúmpiate a izquierda y lanza un portal a la fuente del embudo y otro bajo el naranja.

Piso 08: Lanza dos portales en la pared izquierda. Con el otro métete en el embudo. Lanza un portal púrpura a la pared, el otro azul al suelo. Llegarás arriba. Ahora, lanza un portal azul a la pared de enfrente. El compañero en el interruptor. Con el azul cae y pon un portal tras de sí. Al tiempo, el naranja debe pulsar el interruptor. En la última zona lanza el portal en la parte inferior, mientras tu compañero sigue en el interruptor. El azul debe lanzar un portal azul a la pared de enfrente. Cuidado con la torreta: lanza un portal al embudo .Coge el cubo, ve a la salida, reúnete con tu compañero. El naranja lanza un portal en la plataforma inclinada y otro en el suelo.

Piso 09: Lanza un portal rojo al final del puente. Otro donde las torretas. Luego un portal púrpura al final del embudo. Ve por el pasaje y gira hasta ver una pared blanca. Lánzale un portal azul. Con un portal naranja bloquea las torretas. Mientras el azul mueve el embudo. En la siguiente habitación, lanza un portal rojo al final del puente y otro frente a las torretas. Ahora lanza un portal púrpura al final del embudo y otro azul en el suelo irregular. Pasa primero el robot naranja, luego el azul. Con el naranja mueve el puente para bloquear el fuego. Cuando estés arriba, el azul debería mirar hacia el abismo y lanzar un portal azul en la pared izquierda. Salta en la corriente y ve al portal púrpura. Pon un portal azul en la pasarela y sal. Coge por la ventana de la izquierda para llegar al puente y al embudo. Bloquea la primera hilera de torretas y pon el embudo en el abismo. Cambia el puente para que bloquee las torretas de manera que destruirá cualquier enemigo. Pon el embudo en la pared derecha y entra en la sala. Coge el disco y colócalo.

Cap. 5 Gel de movilidad

Piso 01: Pulsa el interruptor rojo. Lanza un portal rojo en la pared izquierda y otro amarillo en la parte superior. Pulsa el interruptor y caerá gel azul. Arriba pulsa el botón, caerá más gel azul. Cae, métete en el portal rojo, impúlsate con el gel. Lanza un portal amarillo para que tu compañero suba.

Piso 02: Lanza un portal rojo en el suelo. Pulsa un botón. Lanza un portal amarillo arriba, vuelve a pulsar el botón. Impúlsate en el gel. Mira la

CAP. 4

la pared de la izquierda y otro enfrente. Ve al otro lado y pulsa el botón. El otro robot se dirige hacia la posición del compañero y se deja caer en las plataformas que aparecen. Pasa por la puerta y termina el nivel.

Piso 02: Lanza un portal al final del respiradero y otro en el panel derecho. Usa el propulsor para saltar sobre el embudo. Dentro, lanza un portal púrpura en la pared colgante de la izquierda y otro azul en la derecha. Ahora lanza un portal rojo al otro lado de la pared. Pulsa el botón y lanza un portal naranja desde el portal azul. Pulsa el interruptor y coge la esfera. El otro robot espera que la esfera impacte en el rayo y lanza un portal en el embudo.

Piso 03: Con el robot azul lanza un portal en la fuente del embudo y otro en el suelo blanco, en el botón. Sube al embudo. Con el otro robot pósate sobre el botón. Lanza un portal a la izquierda. Tu compañero lanza un portal en la plataforma inclinada. Al tiempo que el otro lanza un portal en el embudo. El otro robot caerá en la salida. Coge el cubo y lánzalo al compañero. Usa el cubo en el botón. Repite el puzle. Cuando se reúnan los dos sal.

Piso 04: Con el azul, lanza un portal azul al final de la fuente de luz y uno púrpura en la pared blanca de la derecha. Con el otro, lanza un portal al final del portal púrpura y luego otro en la habitación que tienes sobre tu cabeza. Usa el propulsor y llega a la habitación. Dale al botón para coger un cubo de prisma que debería llegar al cuarto a través de la corriente. Con el azul, usa un portal púrpura a tu derecha y usa el propulsor para llegar hasta él. Aprovecha el rayo todo lo que puedas, pon el portal púrpura en la pared de la izquierda y abandona el cuarto. Con el otro, pon un portal naranja en la pared y enfoca el láser hasta esta apertura. Una vez en su lugar, suéltalo en la fuente del embudo y utiliza los portales del otro robot para salir. Usa el portal rojo en la pared para transferir el láser al nodo abriendo la salida.

Piso 05: Un portal al final de la fuente de luz, otro en la pared izquierda. Usa el propulsor, cambia el rayo hacia el cubo. Cógelo y ve al embudo. El otro compañero queda en el botón y cambia el sentido el embudo. Cuando llegues al embudo lanza un portal sobre la entrada, otro al final de la fuente. Suelta el botón, deja que tu compañero flote. Coge el cubo y lánzalo.

Piso 06: Con el robot naranja, lanza un portal al final del panel y al final de la fuente del embudo. El azul debe subir por el embudo horizontal y saltar al vertical. Lanza un portal dentro del embudo y otro en la pared de la derecha. Cambia el sentido de la corriente en el botón que verás más adelante. Pósate sobre el botón y lanza un portal al otro lado de la prensa. Ahora con el naranja ve hacia el embudo y llega al vertical. Repite el proceso.

Piso 07: Entra por la rendija, lanza un portal en la pared cercana al embudo y otro en la pared de enfrente. Con el robot naranja propúlsate. Llega

LOGRO

QUE NO SE ESCAPE NI UNO

"No pierdas ningún cubo en la cámara 6 del trazado cooperativo Masa y velocidad." Nada más que añadir a la explicación.

SIGO VIVO

"Completa el trazado 4 del modo cooperativo sin que mueras tú o tu compañero." Poco más que añadir salvo ceñirse a nuestra guía cooperativa.

CAP. 4

LOGRO

Economía portalera
"Completa la Cámara 3 (modo cooperativo) en Puente de Luz Sólida haciendo uso de solo 5 portales." Usar solo 5 portales entre los dos robots para terminar esta cámara.

Tendiendo puentes
"Completa todas las cámaras de prueba de Puente de Luz Sólida en el modo cooperativo." Hemos de completar el tercer trazado del modo cooperativo.

sa los paneles de tu compañero y llega al puente. Lanza un portal azul junto a la entrada, sustituye el portal naranja y atraviesa el otro.

Piso 06: Tenemos que usar la pasarela para protegernos de las torretas. Lanza un portal al final del puente y otro en la pared de la derecha. El otro robot debe lanzar un portal detrás del puente de luz. A continuación, el otro robot debe lanzar un portal al lado de las torretas. Con el otro robot lanza un portal al final del puente del compañero y otro portal en la pared al lado para frenar el impacto de las torretas. Lanza un portal púrpura al final del puente de abajo, cae, gira a la derecha y lanza otro portal en la parte derecha superior para crear un puente al interruptor. El otro robot debe pasar los portales y crear uno nuevo cerca del puente en la parte superior. Ve al interruptor, baja la barrera y púlsalo. Pon la barrera y coge la esfera.

Piso 07: Lanza un portal al final de la pasarela y otro en la pared de enfrente. Con el otro robot lanza un portal en la misma pared y otro en la parte superior del propulsor. Ahora lanza otro portal para proteger a tu compañero. Con él, lanza un portal encima del propulsor y otro en la plataforma inclinada de la derecha. Destruye la torreta y sal. Haz lo mismo con tu compañero. A continuación, lanzamos un portal al final del puente ligero y otro en la pared de enfrente, protegiéndonos. Pósate sobre el botón y bajará la plataforma. Con el otro robot lanza un portal en la pared que se descubre y otro en la izquierda. En la siguiente zona, lanza un portal púrpura en la diana y otro a la izquierda. Pulsa el botón y destroza una torreta. Cambia el portal y destruye la otra. Pulsa de nuevo, coged el cubo y ponlo en el interruptor.

Piso 08: Con el robot azul pasa por el panel y coge una esfera. Con el otro lanza un portal detrás de la rendija del robot azul, y el otro en una pared cercana. Ahora podrás pasar la esfera por los portales. Colócala y continúa. Lanza un portal púrpura al final del puente de luz y un portal azul al techo, en el lado contrario del panel. Con el otro robot, lanza un portal en la rampa inclinada y otro en el techo que verás al pasar el panel. Cuando la esfera llegue al puente lanza un portal azul en la plataforma inclinada. A continuación la esfera pasará por los portales. En la última zona lanza un portal en el puente de luz y otro en la pared alta izquierda. Los dos robots han de entrar al portal para llegar a la parte superior del puente. Lanza un portal en los paneles marcados con "1". Haz lo mismo con el otro en los paneles con "2".

Cap. 4 Embudos de traslación

Piso 01: Lanza un portal al final del respiradero y otro en la pared blanca de la derecha. Con el otro salta sobre el embudo. Aquí, lanza un portal en

CAP. 3

luz. Con el mismo, asegúrate de que hay un portal púrpura al final del puente y uno azul en el dispensador de esferas. Con el otro robot sube al puente y dispara un portal al lado contrario de donde está el azul y otro encima del nodo de la esfera. Con el otro robot pulsa el botón y estate atento para que el compañero coja la esfera. Con el robot azul pasa por los portales del naranja y deja la esfera en su nodo. En la siguiente zona dispara un portal púrpura al final del puente y otro bajo la salida. Tu compañero debe lanzar un portal en la pared contraria a la del portal azul y otro cerca de la luz en el techo. Ambos robots han de utilizar el propulsor de salto y entrar por el portal azul. Ahora alinea el puente con la salida y pasa por el portal púrpura.

Piso 04: Realiza una acción al unísono: crea un portal al final del puente de luz y usa el propulsor de salto. Al caer lanza un portal debajo tuyo. Pasa por el portal y espera al compañero. El segundo robot en llegar arriba tendrá que lanzar un portal en el panel inclinado que hay sobre tu cabeza. Y ahora pasa por la salida que está encima. A continuación, lanza un portal púrpura al final del puente de luz y otro azul por debajo del puente. Métete por los portales y pasa por el puente. Lanza un portal azul en el abismo de la parte inferior. Con el otro robot trata de llegar al puente de luz por los portales que ya has abierto. Lanza un portal al lado contrario del portal azul y otro a la pared inferior derecha. Pasa por los portales del robot naranja. Ahora lanza un portal a la plataforma inclinada y otro a la pared que está abajo, sobre el agua. Con el robot azul, lanza un portal del mismo color a la pared blanca para llevar el puente por el portal. Con el otro robot pasa por el puente y quédate por encima del portal. Ahora mueve el portal, elimina el puente y tu compañero volará hasta la salida. Ahora tenemos que hacer que nuestro compañero llegue hasta la parte de arriba. Para lo que repetimos proceso.

Piso 05: Comienza lanzando un portal encima del propulsor de salto y otro en la parte bajo el puente. Con el otro robot salta con el propulsor y llega a la parte superior del puente. Con el otro robot lanza un portal rojo en el saliente de la plataforma que tienes enfrente. Y ahora, con el otro, vuelve abajo y usa el propulsor para volver a pasar por el portal. En el aire lanza un portal a la pared de en frente. Muévete hacia delante y hacia el saliente de la derecha. Dispara a la pared de la derecha. Con el otro lanza los portales a la posición original y atraviesa los de tu compañero para avanzar. Lanza un portal encima del propulsor y otro al final del puente de luz. Usa el propulsor, atraviesa el puente y lanza un portal en la plataforma que está inclinada. Con el otro robot usa el propulsor y aterriza después del segundo panel. Lanza un portal en la plataforma inclinada enfrente. Lanza un portal al final del puente y otro debajo del segundo panel. Con el otro robot tírate, atravie-

LOGRO

GESTO INANE

"Mientras tu compañero gesticule en un puente desde tu portal, muévelo para que caiga en pringue." Nada más que añadir a la explicación.

SE MIRA PERO NO SE TOCA

"Baila delante de una torreta bloqueada por un puente de luz sólida en modo cooperativo." Provoca a una torreta haciendo un baile frente a una pasarela azul

CAP. 3

LOGRO

PIEDRA PAPEL O TIJERA
"Gana 3 partidas seguidas de piedra, papel o tijera en modo cooperativo." Primero hemos de desbloquear este pequeño guiño en el cooperativo.

EXPRESIÓN CORPORAL
"Realiza los 8 gestos voluntariamente en modo cooperativo." Se desbloqueará casi automáticamente al avanzar.

otro cerca del propulsor de salto. Lanza la caja en él y pasa los portales. Pasa la puerta –usando el cubo del botón-. Ya fuera, lanza un portal en la pared superior al láser y el otro panel justo enfrente, en el suelo.

Piso 08: Lanza un portal en la rampa inclinada inferior con un robot. Haz lo propio en la superior con el otro robot. Ahora, con los dos, lanza portales en el filo de abajo. Con un robot salta para activar el botón –a través de los portales-. Con el otro robot, consigue el cubo que flota por el aire haciendo uso de los portales. Coloca nuevos portales para llevar el cubo a la zona de inicio. Úsalo para desviar el láser y activar el ventilador. Con el otro robot lanza portales en un filo y después en una rampa inclinada para pasar el ventilador. Lanza un portal entre el ordenador y el panel blanco. Ve a la siguiente habitación y lanza otro portal sobre las cajas. Con el otro, lanza un portal en el pilar 01 y otro en la pequeña pared frente al ventilador y el láser. Apunta el láser al interruptor para detener el ventilador. Una vez en el mismo cuarto, tira de las palancas al unísono y mete el disco en su lugar.

Cap. 3 Puentes de luz sólida

Piso 01: Con un robot lanzamos un portal púrpura al final del puente, y luego otro a la izquierda. Camina cerca del puente y cae hacia el parche. Vírate hacia la izquierda y acerca uno de los robots a la pared blanca. Con el otro robot pasa por los portales. Ahora lanza un portal en la pared que tienes en frente y otro en la pared de la izquierda. Pasa a la siguiente zona. Ahora con un robot, lanza el portal púrpura al final del puente de luz y el azul en el panel que hay a pocos metros. Usa el propulsor, cae en la parte inferior del puente de luz. Y, mientras caes, tira un portal para permitir que tu compañero llegue al puente. Ahora el robot naranja ha de usar el propulsor. Repite el procedimiento anterior. En el puente lanza un portal al otro lado y otro más en la zona inferior izquierda. Pulsa el botón después de pasar por los portales y coge la esfera. Sube a la parte superior y coloca la esfera.

Piso 02: Al comenzar el nivel lanza un portal en la pared de enfrente y otro en la izquierda. El otro robot debe caminar en el puente de luz y lanzar un portal en la pared de la izquierda. Luego súbete al puente y lanza un portal al final del mismo, reemplazando el ya existente. Ahora con el otro robot vuelve por el portal rojo y lanza un portal azul en la derecha. Ahora cambia el portal rojo por uno púrpura. Con el otro robot tienes que pasar por los portales abiertos y lanzar otro portal en la pared de enfrente y otro en la parte superior de la pared de la derecha para poder llegar al ascensor.

Piso 03: Usa el robot azul para alcanzar la parte superior del puente de

CAP. 2

vertical para caer en el nivel inferior. Uno debe posarse sobre el botón y lanzar un portal a la pared blanca de la derecha. El otro debe disparar a la zona donde aparece la esfera dispensadora de controles. Saca una esfera y llévala hasta donde estaba tu compañero. Ahora con el otro vamos hacia la parte superior -donde el panel-. Pasamos la esfera y la colocamos.

Piso 04: Similar al anterior. Un robot ha de lanzar portales a ambos lados del panel. El otro ha de aprovechar la colocación para ganar velocidad. Mueve el otro robot hasta la zona de inicio, lanzando un portal bajo cada interruptor elevado que vea. El otro robot debería quedar flotando entre portales. Activa los interruptores para conseguir la esfera y poder colocarla.

Piso 05: Lanza un portal con un robot de manera que quede por encima del impulsor de salto y luego otro en el filo inclinado. El otro robot ha de pasar el panel y luego usar ambos portales en la pared. Con el otro robot saltamos sobre el propulsor de salto y pasamos al nivel superior. Con él, lanza un portal a la plataforma inclinada. El otro robot ha de saltar sobre el pad permitiendo a su compañero que acceda por el portal púrpura. Ahora lanzamos un portal sobre el propulsor de salto y otro bajo el cubo. Ya en nuestro poder, lánzalo en el área principal. El otro robot usará los portales del anterior para llegar a su posición. Pasa el cubo a tu compañero. Ahora veremos otro panel tras pulsar el interruptor con el cubo. El otro robot lanza un portal purpura enfocando al panel. El otro podrá usar el propulsor de salto y llegar a una nueva habitación. Lanza un portal en ambas paredes, sal de la habitación. Usa el propulsor con el otro robot y pasa por los portales.

Piso 06: Con un robot ve hacia la derecha y usa la plataforma propulsora. Antes, lanza portales en las rampas que verás en la parte izquierda, cerca del panel. Ahora lanza portales cerca del propulsor con el otro robot. Haz el movimiento completo y llegarás a una nueva sala. Coge el cubo tras pulsar el botón. Cambia los portales, lanza dos cerca del balcón, los otros dos en las zonas inclinadas de antes. Los dos robots deberían estar ahora en la misma sala. Con un robot lanza portales en las paredes blancas. Luego usa el salto. Mientras un robot flota, el otro ha de pulsar un interruptor para que aparezca un cubo. Esto permitirá que el otro pueda hacerse con él en el aire.

Piso 07: Con ambos robots lanza portales para caer en los interruptores de la pared. Hay que hacerlo al unísono. Con un robot lanza un portal en la pared de la izquierda y otro en la pared que enfoca el sensor láser. Coge el cubo de prismas y activa el interruptor. El ascensor sube. Cuando esté alto, el otro robot debe usar los portales para llegar al otro lado. Lleva el cubo al ir a la otra sala. Abre la puerta del otro lado usando el propulsor. Un robot pasará, el otro no tendrá tiempo. Ahora lanza un portal encima de la salida y

LOGRO

Espectáculo aéreo
"Haz 2 gestos aéreos antes de tocar el suelo en modo cooperativo" Preferiblemente durante un salto largo o mientras flotamos entre dos portales.

Aprendiendo a confiar
"Completa todas las cámaras de prueba en el trazado cooperativo Masa y velocidad." Hemos de terminar el segundo trazado del cooperativo.

Corona triple
"Resuelve 3 cámaras cooperativas en el trazado Masa y velocidad en menos de 60 segundos cada una." Exactamente lo que reza el título.

CAP. 2

LOGRO

La caída de broma
"Coloca un portal bajo tu compañero del modo cooperativo mientras hace un gesto." Exactamente lo que reza la explicación.

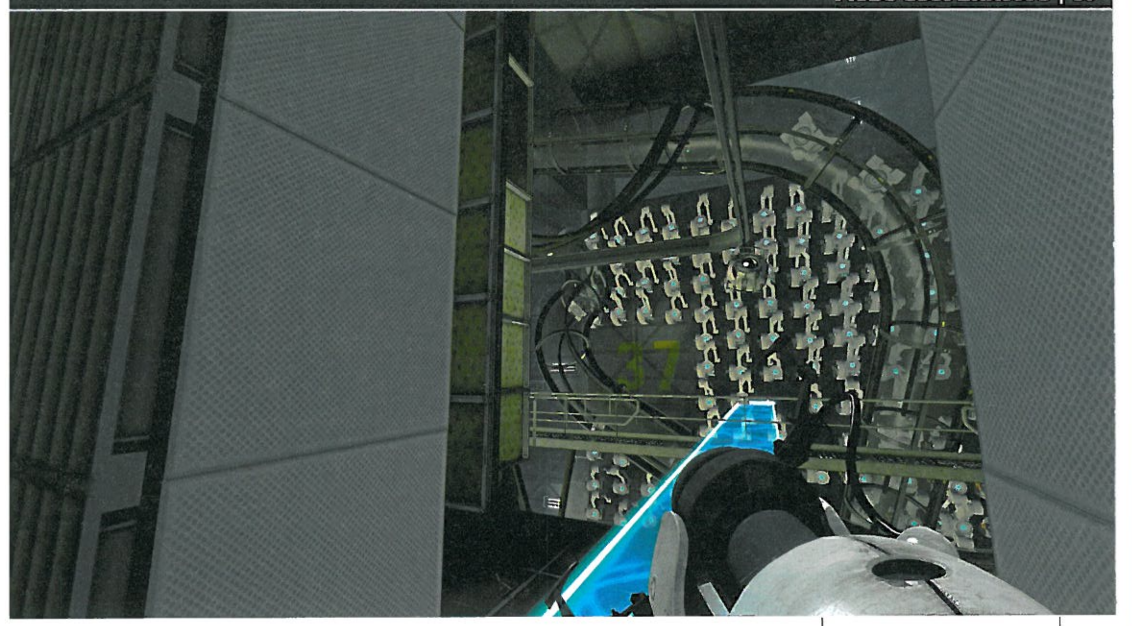
Trabajo en equipo
"Completa todas las cámaras de prueba en el trazado cooperativo Trabajo en equipo." Hemos de terminar el primer trazado del cooperativo.

Piso 06: Lanza un portal al final de la pasarela y otro en la habitación inferior. Cuando estés dentro, lanza un portal en cualquier pared. Hay que pulsar dos interruptores para poder abrir la puerta. Lanza un portal al cuarto abierto. Avanzad. Pulsa el interruptor de la izquierda y coge el disco de la derecha. Llévalo a la parte frontal y mételo en el lugar correspondiente.

Cap. 2 Masa y velocidad

Piso 01: Lanza un portal púrpura en la pared blanca y otro en la parte superior izquierda. Hacemos lo mismo con un portal rojo. Ambos robots han de pasar al siguiente cuarto con los portales. Ahora lanzamos un portal rojo sustituyendo el púrpura. Llegamos a la siguiente área. Lanza un portal naranja bajo el elevador y otro rojo en la parte superior de la pared. Otro portal sobre el elevador y otro en una pared cercana. Atraviesa los portales hacia la zona del otro robot. Uno se queda en el interruptor. Lanza un portal rojo en la pared derecha. Así, manteniendo los portales, llegamos al interruptor.
Piso 02: Un robot debe lanzar sus portales en la pequeña alcoba. El otro ha de bajar por ellos. Ahora el otro pulsará el interruptor que levanta la barrera. El segundo debe lanzar un portal en la plataforma inclinada. Repite la operación desde el otro lado para conseguir juntar a los robots.
Piso 03: Con un robot lanza portales a ambos lados de la panel. El otro debe saltar sobre ellos y esperar. Ahora, con el otro, hemos de pasar el panel





En el final bastará con crear un portal para que nuestro compañero pase.

Piso 02: Repetimos el procedimiento anterior. Un robot ha de quedarse cerca del inicio de manera que pueda activar los botones que abren el camino del otro robot. Hemos de conseguir presionar los cuatro botones que aparecen en la prueba. Para ello, hemos de pulsar primero los dos de la parte inferior –al mismo tiempo- y luego los otros dos de la parte superior.

Piso 03: Localiza el cubo de prismas. Apunta hacia las paredes blancas y úsalo para activar los interruptores. Cuidado con las torretas. Dirígete rápidamente hacia el cubo de prismas –pulsando el botón- para redirigir el rayo hacia su posición. Hazlo después de abrir la barrera, cooperando.

Piso 04: Presta atención a las cajas, que podremos mover arriba y abajo. Un robot debe lanzar un portal al techo a través del hueco de la ventana. El otro pasará dentro. Avanza. El otro robot pulsa el botón izquierdo y baja las cajas. Repetimos el procedimiento hasta que un robot alcance el cubo de prismas. Ahora el 'otro' robot ha de colocarse en el primer interruptor. El otro debe volver a la zona principal. Usa el cubo para redirigir el láser.

Piso 05: Un robot se dirige al cubo de prisma. Apunta el láser al primer nodo, elevando la trampa de pinchos. Otro robot se mantiene en la plataforma de la derecha después de la trampa. Lanza un portal a la parte izquierda. El otro robot ha de apuntar hacia el nodo central. Ahora subid en la plataforma que asciende. Ahora toca apuntar a la segunda trampa para que se levante la otra trampa. Nos dirigimos a la salida. Después, apuntamos el láser al nodo izquierdo y usamos los portales para avanzar.

Choca esos cinco
"Celebra tu éxito en la calibración cooperativa." Haz el tutorial de esta modalidad.

Amigos con derecho a roce
"Abraza a 3 personas distintas de tu lista de amigos en modo cooperativo." Realiza tres gestos de 'abrazo' con jugadores que estén en tu lista de amigos.

CAP. 1

LOGRO

DONDE NOS MATA
"Escapa de ahí". Este logro forma parte de la historia.

LUNÁTICO:
"Ponlo en su sitio". Hemos de terminar el modo individual de juego.

pasarela, escapa, lanza un portal en la zona blanca inferior y otro en la superior, sobre la pared que está a tu derecha. Así podremos superar un obstáculo a toda velocidad. Lanza un portal en la zona superior, por donde está la verja, y en el puente ten cuidado con las torretas. Usa la energía para cargártelas, luego haz tú uso de ella para cambiar de zona. Camina, pasa por la pasarela y aprovecha el borrón azul resultante para seguir avanzando. Hay un hueco en el cristal que hemos de aprovechar para llegar a la zona superior. Pulsa el botón, lanza un portal en la base de la cañería y cárgate las torretas. Usa el propulsor. Lanza un portal en la base de la cañería y otro en la zona en la que estamos. Logramos una pared blanca tras destrozar un tubo. Cuando llegamos a la cinta transportadora hemos de eliminar el tubo naranja colisionando bombas, a través de portales. Usa el gel en la cinta y métete por el portal. Lanza un portal en la zona blanca, deslízate y alcanza la energía azul a través del primer portal (después de crear otro en el suelo).

Lucha final - Wheatley: Escóndete tras el tubo de gel blanco. Lanza un portal a la zona superior y otra en el suelo. Esquiva las bombas y trata de ponerte cerca de un portal para que él se confunda a sí mismo. Sube a la plataforma superior con los portales. Coge el primer núcleo. Acóplaselo en la parte central del escenario. Lanza un portal cerca de Wheatley, y otro justo delante de ti, siempre donde está el gel blanco. Cuando él vuelva a lanzar sus bombas, se protegerá, de tal forma que la estrategia anterior no sirve. Por eso colocamos los portales en el suelo. Repite la operación hasta que Wheatley quede inconsciente. Usa el gel para llegar hasta el segundo núcleo, a través de las plataformas. Colócalo en Wheatley. Ahora se protegerá aun más. Lanza un portal a su espalda en función de dónde coloque el escudo. Cuidado con los escombros. Busca el último núcleo. Crea un portal por donde se encuentre, deslízate con el gel y coge impulso para cogerlo en el aire. Luego ve corriendo para pulsar el botón. Lanza un portal en la parte blanca y otro en el techo. Finalmente, apunta a la luna.

Modo cooperativo

Cap. 1 Trabajo en equipo

Piso 01: Controlamos dos robots. Uno ha de lanzar un portal cerca de la entrada para luego cruzar las puertas. Entra tanto, el compañero debe permanecer en su posición para activar los botones que están por el escenario.

CAP. 9

forma para combinar los dos rayos, de manera que los interruptores se activen de forma intermitente. Mueve la plataforma hasta la zona intermedia de la sala, por donde aparece el respiradero. Un cubo quedará sujeto en el medio. Vuelve a mover la plataforma. Obtén el cubo siguiendo el procedimiento antes explicado. Mueve la plataforma ahora hasta la derecha. Fíjate en la pared blanca, lanza el portal, usa el rayo cambiando la dirección con el cubo. Uno de los interruptores abrirá la puerta.

Prueba 09: Fíjate en el rayo que verás nada más entrar. Activa la plataforma haciendo uso del rayo, cuya trayectoria cambiamos con los portales. La plataforma comenzará a moverse. Párala cuando llegue a la izquierda. Lanza un portal, llega hasta ahí. Calcula el lugar donde está situada la plataforma para combinar los dos rayos, de manera que los interruptores se activen intermitentemente. Mueve la plataforma a la zona intermedia de la sala, por donde aparece el respiradero. Un cubo quedará sujeto en el medio. Vuelve a mover la plataforma. Obtén el cubo siguiendo el procedimiento antes explicado. Mueve la plataforma ahora hasta la derecha. Fíjate en la pared blanca, lanza el portal, usa el rayo cambiando la dirección con el cubo que hemos obtenido momentos atrás. Uno de los interruptores abrirá la puerta.

Prueba 10: Lanza varios portales para cruzar la sala. Ahora lanza un portal cerca de la energía azul, usando otro portal en la parte del inicio, donde comienza la prueba. Usa el interruptor, generando un efecto de sostén sobre el gel. Usa la pintura de tal manera que esta impacte en el suelo. Úsalo para rebotar y coger impulso, aunque antes es aconsejable extraer el tubo de energía, con lo que lograremos, accionando el interruptor, que el gel nos acompañe en este viaje. Cambia la trayectoria del rayo de manera que el gel cambie de dirección. Lanza otro portal, antes del impacto, sobre los paneles que están cerca de los robots de defensa. Si lo haces bien, el gel debería destruirlos sin problemas. Pulsando el botón, conseguiremos espacio para un impulso con inercia. Ahora, acordándonos de la energía, lanzamos un portal en el suelo, lo que nos debería dejar levitando. Lanza un último portal en el panel que está en la pared, recorre la zona a toda velocidad y utiliza el gel azul para superar la prueba.

Cap. 9 | Donde nos mata

En este fragmento se termina la aventura. Basta con caminar en línea recta buscando siempre la pared que nos permite sortear las trampas. Así pues, avanzamos hasta que el enfrentamiento se convierta en realidad. Hemos de usar el gel blanco para crear portales. Ve por la

LOGRO

Terrodáctilo

"Usa una Placa de salto de fe para lanzar una torreta." Usa una torreta en un propulsor de salto.

Mi gozo en un foso

"Demuéstrale a ese foso quién manda aquí." Haz caso a Wheatley cuando nos dice que regresemos en el Capítulo 9.

CAP. 8

LOGRO

Cabezota
"Niégate a resolver la primera prueba del Capítulo 8." En el capítulo 8, permanece quieto al comenzar al menos un minuto.

Disfruta por un tubo
"Domina los embudos de traslación"

En blanco
"Completa la primera prueba que incluye gel de conversión." Este logro forma parte de la historia.

abrirá la tubería. Fíjate en el cubo que cae y trata alcanzarlo. Lanza un portal en la zona izquierda, alterando la trayectoria del cubo. Lanza otro portal en la pared hacia la que se dirige para conseguir el cubo. Mira a la pared. Usa el propulsor fijándote en el lugar de la caída. Lanza ahí un portal, coge el cubo. Al caer, déjalo en el suelo y camina hacia la puerta superior. Usa dos portales, uno bajo el cubo y el otro sobre el interruptor para salir de esta prueba.

Prueba 04: Deshazte de la torreta de la izquierda con un portal que aproveche el halo de luz. Usa el interruptor para obtener el cubo en el cuarto contiguo, lanzando un portal en la pared izquierda y otro en la pared de enfrente de modo que podamos obtenerlo –el cubo- sin problemas. Con el cubo acciona el interruptor. Cruza de lado. Lanza un portal para quitar el cubo del interruptor para que podamos acceder a la puerta superior.

Prueba 05: Lanza un portal en el pilar. La trayectoria del láser cambiará. Fíjate en las zonas a las que tenemos acceso. Verás una plataforma. Quédate flotando en la zona de la columna y acércate hasta el portal. Lanza un portal sobre las paredes blancas en el lado opuesto de la sala. El procedimiento es más difícil de lo que parece. Ahora tendremos que repetirlo para llevar el cubo hasta el interruptor en el que activamos la puerta de salida.

Prueba 06: Lanza un portal para aprovecharnos de la pasarela azul. Esta se interpondrá en la trayectoria del cubo. Ve hacia el lado derecho y efectúa exactamente la misma mecánica. Debemos saltar para caer en la zona superior. Fíjate en la posición de las torretas y crea una pasarela que les impida dañarnos. Luego avanza para conseguir el cubo. Repite el procedimiento, llegar a la zona elevada. Ahora asciende de nuevo y activa el interruptor que espera pacientemente para descubrir una nueva salida.

Prueba 07: Fíjate en la zona blanca del suelo. Lanza un portal y haz que la energía pase por ahí. Dispara a la diana. Deberías salir justo a la zona donde está el cubo. Corta la energía de manera que podamos cruzar la sala. Usa el cubo que tienes para que corte el láser. Alcanza el cubo de prismas, no sin antes crear un portal en la plataforma inclinada. Usa la catapulta de la parte inicial, creando un portal en la diana. Llegarás hasta el cubo de prismas. Usa el cubo en la trayectoria del rayo láser, desviándolo hacia la pared. Desvía el rayo hasta el interruptor. Pon el cubo sobre la zona blanca del suelo. Usa la primera plataforma como apoyo, cambia la trayectoria del rayo y asciende. Ahora toca crear un portal para obtener el cubo, reactivando la energía.

Prueba 08: Fíjate en el rayo que verás nada más entrar. Activa la plataforma haciendo uso del rayo, cuya trayectoria cambiamos con los portales. La plataforma comenzará a moverse. Párala cuando llegue a la izquierda. Lanza un portal, llega hasta ahí. Calcula el lugar donde está situada la plata-

En la siguiente plataforma, busca una tubería. Pinta la plataforma, cae por el suelo y rebota con impulso para ascender a un nuevo piso. En las losetas blancas podemos crear un portal. Si nos tiramos al suelo llegaremos al piso deseado. Lanza un portal en el centro de la sala. Nos encontramos con tres chorros de gel. Lanza un portal sobre la plataforma orientada, caerá gel blanco. Lanza otro portal, pintando el suelo de gel. Mira hacia la pared del centro, que hemos de pintar de blanco. Lanza un portal aquí y otro en la plataforma inclinada. Lánzate contra la pared cogiendo impulso con el circuito creado. Ahora pinta el techo de blanco, lanza un portal y haz lo propio pero en azul. Ciérralo. Salta y repite la operación anterior para saltar con fuerza a la parte superior. Verás un chorro de gel blanco sobre el que lanzamos un portal. Haz lo propio sobre la tubería blanca, pintando el agujero. Crea un portal y atraviesa la zona. Avanza, abre un portal en la pared y pinta la sala de blanco. Lanza un portal en el techo y accede a la parte superior con él. Ahora veremos varias tuberías. A tu izquierda hay una pasarela. Sube, lanza un portal frente a la salida y otro en el suelo. Tírate, ganando impulso. Activa el interruptor, atraviesa el cristal y continúa.

Cap. 8 | El hormigueo

Prueba 01: Usa el conducto de ventilación para lanzar un portal que te permita alcanzar el ascensor. Una vez en la parte inferior, usa un cubo para que se active una escena. Llega al otro ascensor. Pulsa el botón, utiliza el cubo para acceder a la siguiente sala. Tendremos que repetir la operación.

Prueba 01... (Otra vez): Aprovéchate del rayo de energía para avanzar hasta la parte superior. En las zonas blancas, lanza un portal lo más alto posible. Fíjate en el tubo. Sal por el primer portal que hemos lanzado. Ahora toca combinar nuestra caída con el cubo para cogerlo. De nuevo en la entrada, lanzamos un portal en la zona del rayo de energía azul de manera que el cubo lo presione para facilitar nuestra salida.

Prueba 02: Lanza un portal en la zona blanca que verás a la derecha tras entrar en la sala. Usa la energía para flotar. Fíjate en la pared: lanza un portal, dándote impulso. Vuelve a lanzar otro portal en la parte izquierda. Llegaremos a una nueva zona. Lanza un nuevo portal en la zona inferior. Activa el botón. Repite la estrategia que hemos empleado hasta aquí para alcanzar el tubo y el cubo. Solo verás una pared blanca, así que crea un portal y de esta manera tendremos la llave para hacer funcionar la pasarela.

Prueba 03: Se repite el planteamiento de anteriores niveles. Lanza un portal cerca de la zona de la energía. Pasa al otro lado. Pulsa el botón. Se

LOGRO

SEGUNDA OPINIÓN
"Pasa la misma prueba dos veces." Este logro forma parte de la historia.

RETRATO DE UNA DAMA
"Busca un retrato escondido." En el capítulo 7, busca un retrato en una sala oculta.

CIENCIA (SIN) FRICCIÓN
"Domina el gel propulsor." Este logro forma parte de la historia.

CAP. 7

LOGRO

EL GEL QUE REPELE ME ESTREMECE
"Domina el gel repulsor." Este logro forma parte de la historia.

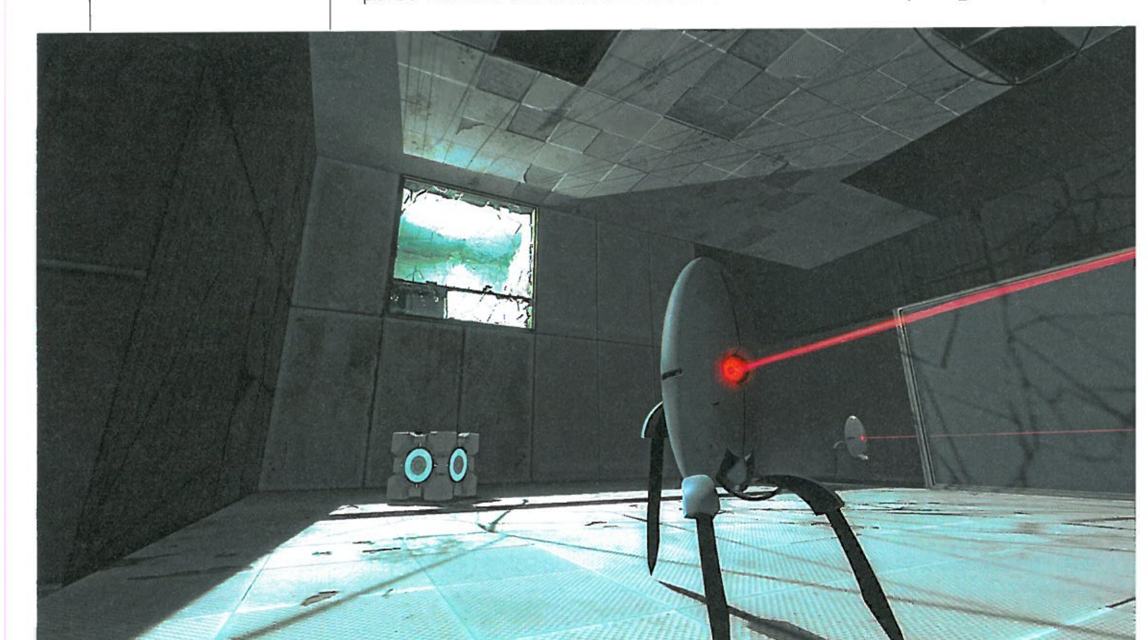
LO QUE ACECHA EN EL UMBRAL
"Examina todas las puertas de cámaras de pruebas vitrificadas." En el capítulo 6. Escucha la explicación, al comienzo, sobre estas pruebas.

redes. Desde ahí veremos las tuberías de gel. Utilizamos el propulsor con la rampa para rebotar en la plataforma. La idea es salir con fuerza por la rampa para rebotar en la plataforma y superar el espacio que nos impide salir.

Prueba 03: La salida está en la parte superior de la pantalla. Lanza un portal en la zona blanca. Atraviesa la puerta. A la derecha está la senda a seguir. Lanza otro portal hasta llegar a la puerta de la izquierda. Atraviesa la pasarela, activando el gel con los botones. En el techo veremos una pasarela. Usamos el gel azul para acceder al otro lado, casi frente a la salida. Esquiva las prensas, usa la puerta para salir de la zona. Has de coger impulso para usar la pared blanca. Regresamos a la sala anterior –no sin antes crear un portal aquí-, creamos un portal y llegamos a la salida. Activa el interruptor.

Prueba 04: Pintamos de blanco la pared situada frente a la salida. Abre un portal en la pared que está bajo la tubería. Hemos de rociar el suelo con gel, seguimos el procedimiento habitual en estos casos, buscando la plataforma inclinada. Fíjate en los dos pilares que están cerca de la plataforma. Pinta su contorno, lanza un portal y transporta el gel hacia arriba. Tírate al suelo desde la plataforma, coge impulso y llegará a la salida. A continuación, busca la zona elevada con pared para ir ascendiendo. En el ascensor lanzamos un portal. Abre un portal en el suelo. Crea un portal en la parte superior y aprovecha el anterior para ganar impulso. Rebotando, conseguimos lanzar un nuevo portal, repitiendo la operación hasta alcanzar la 'segunda' salida.

Prueba 05: Usa las paredes para crear portales y ascender. Verás una pared frente a la salida. En nuestro suelo creamos otro para ganar impulso.



saltando alto. Llegaremos, rebotando, a nuestro destino. Ahora lanza un portal en la plataforma inclinada, otro en el gel (donde la tubería). Lánzate al suelo con un portal en el panel inclinado, rebota y llega a una nueva zona. Aquí, lanza un portal debajo de la tubería. Obtendremos un cubo. Límpialo con el agua, activa el botón. Aúpate gracias al gel. Lanza un portal en esta zona para subir sin problemas. Por último, quitamos el cubo del interruptor lanzando sobre él un chorro dirigido de gel haciendo uso de los portales.

Prueba 03: Camina por la pasarela hasta llegar a una sala. Lanza un portal en la zona superior. Camina hacia la izquierda. Lanza un portal en las zonas blancas, con impulso. Frente a la salida verás una pared a la que hemos de disparar un portal cuando estamos flotando. Pasa por la puerta. Fíjate ahora en la pared inclinada. Lanza un portal en la parte superior que está cerca de la pasarela. El otro portal en el panel inclinado y tendremos impulso para alcanzar la sala de destino. Atiende a la escena, usa la pasarela. Sube a la zona alta, lanza un portal frente a la salida y lánzate al suelo para coger impulso.

Cap. 7 El reencuentro

Prueba 01: En la zona superior hay un interruptor. Lanza un portal, pulsa el botón y aprovecha el gel. Lanza un portal tras la tubería. Aprovecha el gel para ganar impulso y acceder a la siguiente zona. Repite la operación. Lanza un portal en una pared, luego otro donde el interruptor. Debe haber un portal en la pared y otro cerca del interruptor. Pulsa el botón para que el gel inunde el foso. Usa la rampa para ganar impulso. Accedemos a la parte derecha. Lanza un portal a cada lado de la pared. Lanza el cubo para volver al inicio. Mantén la rampa elevada. Luego lanzamos un portal debajo del botón. Usamos el gel y lo combinamos con un portal al final de la rampa. En la siguiente sala, creamos un portal en la pared. Pinta el cuarto de azul, coge impulso y accede a la plataforma del centro. Para superar el muro hemos de lanzar un portal en la parte posterior del muro y nos introducimos en el pilar. Con el impulso llegamos a nuestro destino.

Prueba 02: Fíjate en el interruptor que da movimiento a la estructura. Usamos portales para pintarla de azul. Coge el cubo de la izquierda. Verás una plataforma frente a él, idónea para facilitarnos el acceso. Pintamos la plataforma. Luego abrimos un portal en la pared de la pista, usando el gel en todo el cuarto. Lanza un portal en la zona superior de la pared. Haz lo mismo en la plataforma con orientación. Lanza un portal cerca del interruptor. Actívalo con el cubo al que acabamos de acceder. Frente a la salida hay dos pa-

CAP. 7

LOGRO

Fuera de la ley de la gravedad
"Atrapa una caja pintada de azul antes de que toque el suelo." Trata de hacerlo en el capítulo 6

Resolución de conflictos
"¡Pulsa el botón" Este logro forma parte de la historia.

Paseando la patata
"Que la ciencia no se detenga." Este logro forma parte de la historia.

CAP. 6

LOGRO

SIN RENCORES
"Salva una torreta del reciclaje." Salva a la torreta de caer en el crematorio en la cinta transportadora del capítulo 5.

ÚLTIMA TRANSMISIÓN
"Encuentra la señal oculta en unas de las guaridas del 'hombre rata'." En el capítulo 6, cámara 2. Allí lo encontrarás.

¡BARCO AL AGUA!
"Descubre el experimento perdido." En el capítulo 6 descubre el experimento fallido, un barco.

Hemos de llegar a la zona de controles. Sitúate cerca del contenedor al que vuelan las torretas. Hazte con una defectuosa. Sube a la zona de controles con ella y sustitúyela por el modelo a seguir creando un portal.

Generador de toxinas: Atraviesa la puerta mientras nos guía Wheatley, atento a cada movimiento que realizamos en este fragmento. Cuando se termine el recorrido por la pasarela alcanzamos el "generador de toxinas". Accede al piso superior haciendo uso del ascensor. Pulsa el botón, espera por Wheatley. Fíjate en los paneles que aparecen. Lanza un portal frente al láser y un segundo en los paneles para que los cables se vayan cortando.

GlaDOS: Este es el enfrentamiento contra GlaDOS. Al principio veremos una entretenida escena de vídeo. Wheatley bajará por el hueco. Conecta a Wheatley en el nodo cuando este te lo indique. Lanza un portal en el suelo y otro en la pared tras los portales. Ahora ve de forma circular hacia el botón rojo. Disfruta de la escena.

Cap. 6 La caída

Entrada: Muévete sin miedo hasta llegar a una entrada. Encontrarás dos interruptores. Crea un portal para llegar a ellos. Si pulsas el primero verás que aparece un cronómetro para pulsar el segundo. Crea un portal a un lado y otro cerca del interruptor. Activa uno y ve corriendo hacia el otro rápidamente (te debería sobrar tiempo). Para acceder a la puerta superior hemos de fijarnos en las cercanías de la pasarela. Veremos una pared en la que lanzamos un portal. Luego superamos la puerta sin más problemas.

Prueba 01: No pierdas el tiempo. Camina, déjate caer por la pasarela. Evita el agua y lanza un portal en los pilares que están en la zona. Lanza otro portal en la zona elevada. Aúpate hasta ella. Solventa el pasillo y luego lanza un portal bajo tus pies. Adéntrate en la nueva zona. Descubriremos el gel azul. No pierdas detalle de su uso. Usa un portal para cambiar la ruta del gel y pintarlo todo. Una vez en la parte superior, hemos de dar uso a la plataforma inclinada, lanzando un portal en la zona de la pintura y otro sobre la susodicha. Sitúate en la parte superior, lanza un portal sobre la plataforma de nuevo y lánzate, creando un portal antes de caer.

Prueba 02: Hemos de activar el interruptor. Conseguir que el gel ensucie el suelo. Salta y rebota sobre el gel para conseguirlo. Activando el interruptor el agua se parará. Tenemos que pintar la zona. Lanza un portal en el panel que está tras las rendijas y otro en la pintura. Usa el gel para pintar la pared (a través de la plataforma). Busca una pared blanca en la parte superior. Lanza un portal sobre la plataforma cuando estés arriba y coge impulso

Dirige el haz hacia el primer interruptor. Luego baja. Camina hacia la izquierda lanzando un portal sobre el 'otro' cubo de prismas. Lanza el cubo hacia abajo. Baja de nuevo, mira hacia la pared superior. Verás un muro –frente al interruptor que acabamos de activar-. Lanza un portal en ese muro. En la catapulta verás otro muro que podrás usar como portal. Lanza la caja encima y saldrá propulsada hacia el frente. Ahora abre un portal en el suelo. Cae sobre la catapulta. Quedarás rebotando. En el aire, antes de volver a caer, lanza un portal sobre la pared superior. Alcanzarás el siguiente rayo y el cubo que lanzamos anteriormente. Dirige el rayo hacia la entrada. Crea un portal en el muro superior de la izquierda. Repite el proceso anterior para llegar al cubo –apoyándote con el impulso de la plataforma-. Destruye las torretas con el láser y llega a la plataforma usando el proceso anterior.

Prueba 03: Verás varios láseres en distintas posiciones. Existe un rayo vertical sobre el que lanzamos un portal, activando el interruptor situado más a la izquierda y apoyándonos en el muro de la derecha. Verás un cubo de prismas. Úsalo para cambiar la dirección del rayo vertical, de nuevo apuntando hacia el portal creado. A continuación, usa el cubo para aprovechar el haz del último rayo, con el que abriremos el interruptor del centro.

Prueba 04: Al entrar en la sala, miramos a la izquierda. Lanza un portal en la pared cerca del interruptor. Mueve la pasarela, accede al botón, pulsándolo para acceder a un cubo. Usa la pasarela. Ve hacia la izquierda. Sigue por la plataforma metálica. Sube por las escaleras. De nuevo hacia la izquierda, siempre mirando el raíl por el que se mueve el héroe. Si vamos hacia la izquierda obtendremos un logro. La derecha es el camino adecuado. Sigue el camino. Verás una pared tras la zona protegida. Lanza un portal y continúa avanzando. Esquiva la torreta pasando a gran velocidad.

Cap. 5 La fuga

Fábrica de torretas: Wheatley nos guía, fíate. Luego llegamos a un lugar repleto de láseres. Ve hacia la izquierda por los conductos de aire. Salta sobre el hueco de la pasarela. Accede a la zona superior lanzando un portal en la pared. Wheatley nos guía usando su luz para indicar la posición de los portales. Llegaremos a otra pasarela. Luego a un tubo. Desciende por él hasta la puerta inferior. Ya frente a la cinta, lanza un portal para subirte a ella –en el techo-. Salta al otro lado. Pronto llegamos a una viga azul a la que tenemos que acceder por un diminuto hueco. En la zona de manufacturación de torretas, lanzamos un portal en el techo. Crea un portal al otro lado. Cruza hacia la parte delantera usando un portal en la pared de enfrente.

CAP. 5

LOGRO

SABOTAJE
"Escapa con Wheatley." Este logro forma parte de la historia.

PASAR LA ITV
"Deja que te analice un detector de torretas defectuosas." Deja que el escáner de torretas te analice.

CAP. 4

CONSEJO

MÁXIMO RENDIMIENTO
"Completa la cámara de pruebas 10 en 70 segundos." Resuelve la cámara número 10 del capítulo 3 en 70 segundos o menos.

que destruya las torretas. Obtén el cubo y ponlo sobre el interruptor. Coge el cubo de prismas y apunta hacia el otro lado para salir de esta prueba.

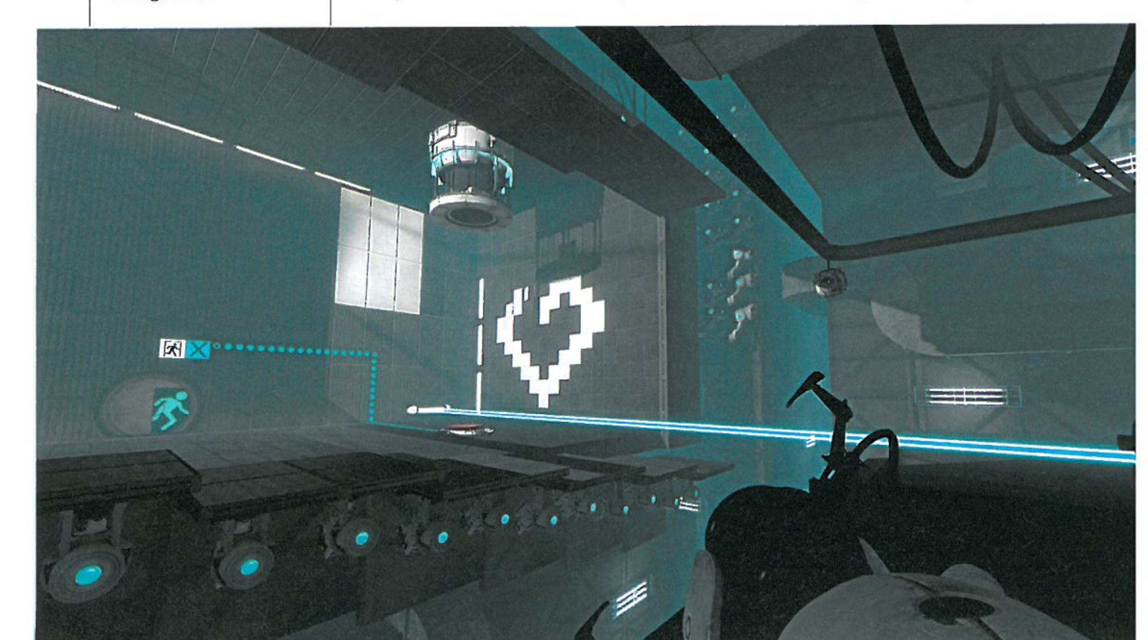
Prueba 07: Primero hemos de conseguir el cubo. Lanza un portal sobre la pasarela. Luego lanza otro portal para que la pasarela se enfoque hacia el interruptor que acciona el elevador. Deja el cubo en esa posición (para que al caer active el botón). Ve hacia el elevador y desactiva el otro portal para conseguir que el bloque caiga, permitiendo superar una nueva prueba.

Cap. 4 La sorpresa

Prueba 01: La disposición de esta sala es más compleja que otras. Cogemos el cubo de prismas. Del mismo modo, al fondo de la sala, veremos una pared a la que lanzamos un portal. Allí hay un interruptor. De momento no sirve de nada. Primero hemos de fijarnos en la plataforma vertical. Lanzamos un portal al techo y sacamos una pasarela que pase frente a la plataforma de lanzamiento. Hecho esto, volvemos sobre nuestros pasos para desviar el rayo por los botones. Sitúa un cubo sobre el rayo, desviando el haz de luz en el suelo. Proyecta la luz sobre los dos interruptores. Luego, coge otro cubo y fríe las torretas. Ahora podrás proyectar el cubo hacia una esquina para encender otros dos interruptores. A la izquierda de la sala hay una pared apta para portales, donde debemos usar una plataforma.

Prueba 02: Salta hacia el suelo. Luego coge el cubo de prismas. Lanza un portal hacia la zona superior de la derecha. Coge el cubo y ve hacia allí.

A BUEN ENTENDEDOR
"Sigue los consejos de huida de GLaDOS." Sigue el camino que te recomienda la curiosa antagonista.



Prueba 02: Debemos desactivar el láser. Para ello hemos de alcanzar el cubo en la parte superior. Pon un portal en la pared que está frente al cubo, cuanto más elevado mejor. Luego usa el foso para ganar velocidad de cara al salto. Si lo haces bien, caerás cerca del cubo. Vuelve a la posición original, usa la plataforma de salto para acceder a la parte superior de la sala. Una vez aquí pulsa el botón izquierdo para acceder a un cubo. Este llegará rebotando a través de las plataformas. Lanza un portal a la pared y dirígete hacia el láser. Hemos de crear un portal para que el rayo active el interruptor correspondiente. Luego recogemos otro cubo para ir rebotando a la salida.

Prueba 03: En esta prueba hemos de dominar la mecánica de los puentes azules. Estos permiten acceso a distintas salas y espacios, como veremos a continuación. Trastea con ellos para entenderlos. Al comenzar la prueba hemos de lanzar un portal donde termina el primer puente azul. Con el otro portal la utilizamos como 'puente' para situar la pasarela donde convenga. Utiliza el otro portal para pasar al otro lado de la sala, pulsando el botón. Lanza un portal a la pared de enfrente y muévete hacia la zona por la que caen los cubos. Vuelve con él al principio, mira hacia la parte izquierda. Usa las paredes para acceder hasta ahí usando la pasarela. Atraviesa la puerta que se ha abierto. A continuación abre un portal donde termina la pasarela, ponla debajo de la jaula y pulsa el botón para obtener un cubo. Abre un portal cerca de la salida. Usando la pasarela, construye un camino que te permita lanzar otro portal para llegar a la salida (usando la pared).

Prueba 04: Cuidado con las torretas. Las eliminamos bien utilizando la pistola de portales o bien tirándolas al suelo. Sobre cada robot verás una pared que permite crear un portal. Usa el cubo para que caiga sobre cada torreta. Coloca el cubo sobre el botón. Avanza por el pasillo. En la siguiente sala, sube para alcanzar una nueva zona. Usa el cubo para reflectar el rayo en dos interruptores. Usa un portal en la pared que ha quedado vacía (donde el láser termina su trayectoria) y abre un portal frente al tercer interruptor.

Prueba 05: El puente nos defiende de los disparos de las torretas. Usa un portal para sacar una pasarela justo enfrente del robot que sí puede dañarnos. Hemos de mover la pasarela por el escenario a modo de escudo. En el centro de la sala hay varios robots custodiando un cubo. Lanza un portal en la zona izquierda e impúlsate de lado a lado. Lanza un portal para parar en el centro. Al llegar al grupo de torretas, destrúyelas. Luego pon el cubo en el botón. Cuando la barrera caiga, usa dos portales: uno encima de las torretas y otro donde puedas entrar. Usa la maña para quitarlos de en medio.

Prueba 06: Aquí veremos varias torretas en un pasillo. Al final hay un cubo de metal. Al pulsar el interruptor aparece un láser. Crea un portal para

CAP. 3

LOGRO

PUENTES SOBRE AGUAS PREOCUPANTES
"Completa la primera prueba con puentes de luz sólida." Este logro forma parte de la historia.

APAGÓN DIGITAL
"Rompe 11 monitores de las cámaras de prueba." Exactamente eso. Ni más, ni menos.

CAP. 3

LOGRO

A MI NO ME CONVENCEN
"Completa la primera prueba con láseres termales disuasorios." Este logro forma parte de la historia.

MONSTRUO
"Vuelve a encontrarte con GLaDOS." Este logro forma parte de la historia.

CONSERVACIÓN DE LA MASA
"Rompe las reglas en la cámara de pruebas 07." Lleva un objeto fuera de los límites de esta cámara del capítulo 2. Un cubo, por ejemplo.

pasarela. Ahora debemos hacer que el cubo active el interruptor junto a la puerta. Hazlo con un portal debajo del cubo y otro cerca de la puerta.

Prueba 03: Es momento de combinar dos láseres. Crea un portal en tu nivel y otro donde está el cubo. Lanza un portal a la zona superior de la sala, en la zona de la plataforma. Agarra el cubo y salta hacia ella. Para activar el interruptor has de lanzar un portal en el suelo y otro en la zona donde termina el láser ascendente. Con el cubo podrás guiar el láser al interruptor.

Prueba 04: En la zona izquierda verás un interruptor. Lanza un portal allí y otro en la pared izquierda. El cubo estará en nuestro poder. Ahora lanza un portal a la pared donde termina el láser. La idea es usar el primer portal de forma que el láser atraviese los dos portales (entrada y salida). El láser activará el interruptor y el cubo servirá para activar el botón.

Prueba 05: Veremos las plataformas de salto. Usamos una para acceder al lado contrario del que nos encontramos. Presionamos el botón. Cogemos el cubo –cuidado con su rebote- y lo ponemos en el interruptor.

Prueba 06: Hemos de rebotar al otro lado. Lanza un portal en la zona donde comenzamos. Otro en la pared que está a la derecha. Así llegaremos a la puerta. Presiona el interruptor, evita los despojos y vuelve a pulsar para coger el cubo. A la izquierda verás una plataforma que te sirve para, creando un portal, soltar el cubo de tal manera que se active el último interruptor.

Prueba 07: Usa el cubo que tienes para parar el láser. Laza un portal en una de las paredes. Haz lo mismo debajo del cubo, de manera que la plataforma comience a subir. Lanza un portal sobre el panel que verás en el lado derecho, a sabiendas de que necesitamos impulso para llegar al otro lado. Lanza el otro en el suelo, bajo tus pies. Ahora deja el cubo sobre el botón y vuelve a hacer la operación aquí explicada para acceder a la salida.

Prueba 08: Verás una apertura en el cristal que te permite lanzar un portal en el otro lado de la pared protectora que desintegra objetos. Lanza uno a un lado y otro al otro. Obtendremos el cubo de prismas. Hemos de utilizarlo para desviar la trayectoria del láser de manera que este apunte al interruptor. De esta forma terminamos otro nuevo set de pruebas.

Cap. 3 El regreso

Prueba 01: Al empezar el nivel lanza un portal en las paredes blancas del techo. Luego utiliza la plataforma para cruzar de lado. Tienes que alcanzar uno de los cubos de prisma. Usa las plataformas inclinadas para ganar impulso. Con el cubo desviamos el láser hacia la pared blanca. Lanza un portal para desviar el láser. Cambia los portales para alcanzar el interruptor.



Prueba 06: Crea un portal justo detrás de Wheatley. Luego conéctalo al ordenador. Date la vuelta, pasa por la puerta. En la nueva sala has de pasar de cuclillas para no perder la vida con el láser. Echa un vistazo a la zona devastada, avanza e introdúcete por el hueco que verás más adelante. No dejes de avanzar hasta que Wheatley comience a hablar. Él te guiará.

Cap 2 Reinicio

Prueba 00: Hemos de utilizar los escombros como apoyo. Usa la pistola de portales. Lanza uno en la parte superior y luego otro de otro color en la pared blanca de la derecha. No dejes de avanzar. Repite la operación varias veces hasta que alcances un camino sin salida. Usa un portal en la parte alta, pasa por el hueco y luego crea un portal en la habitación colindante. Si usas el pasillo de la izquierda llegarás sin problemas a la salida.

Prueba 01: Aquí se muestra el funcionamiento de los rayos láser. Verás un punto en el que impacta un rayo, zona que debemos aprovechar para lanzar allí un portal. Utiliza la plataforma y lanza un nuevo portal en el techo, de tal manera que se active el interruptor, activando así la plataforma.

Prueba 02: Toca aprender la mecánica de los cubos de prismas, que modifican la trayectoria de los láser. A la izquierda encontrarás el primero. Lanza un portal bajo este. Haz lo mismo en una pared para hacernos con él. Cambia el enfoque del láser, para que apunte al interruptor. Aparecerá una

Tú déjalo caer

"Coloca un cubo sobre un botón sin tocar el cubo." Es aconsejable hacerlo en las primeras pruebas del juego.

LOGRO

El despestar

"Sobrevive al 'modo manual'." Este logro forma parte de la historia.



Modo individual

Todo comienza en una habitación de hotel, como si lo ocurrido en el primer *Portal* nunca hubiera sucedido...



Cap. 1 Despertares

Prueba 00: Esta prueba es una toma de contacto. Sal de la habitación. Apóyate en el cristal. Cruza el portal y sal al exterior. Encontrarás una salida. Verás un botón rojo. Hemos de tomar el cubo para ponerlo encima del interruptor. Cruza la barrera de energía y sube al ascensor para avanzar.

Prueba 01: La salida está en la parte trasera del habitáculo. Primero hemos de activar el interruptor de la izquierda. Crea un portal azul y cruza por el naranja que encontrarás en el vestíbulo principal. Ahora toca pulsar el botón de la derecha. Coge el cubo. Después, regresa por el portal naranja. Activa el botón con el cubo. Vuelve al vestíbulo principal y pulsa el botón.

Prueba 02: Cuando empieces esta prueba verás un portal a tu izquierda. Haz un portal, crúzalo y ve por la puerta de la izquierda (tras pasar la escaleras). En la sala del foso tendrás que lanzar un portal para pasar por el naranja. La salida está a la izquierda. Crea un portal cerca y otro en tu nivel.

Prueba 03: A la derecha de la sala aparece una salida. Verás una jaula y, cerca, un interruptor. Cuando caiga el cubo crea un portal bajo él y otro en un espacio abierto para que aparezca en nuestras cercanías. Presiona con él el botón y ve hacia la salida.

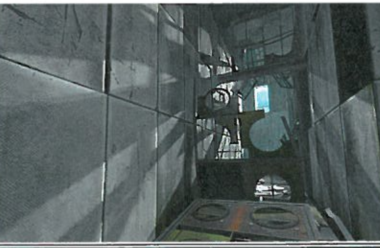
Prueba 04: Verás una especie de barrera que impide nuestro paso. Al otro lado hay un portal. Crea otro en el suelo pasa pasar al otro lado. Aquí verás un interruptor que hemos de activar con un cubo. Al fondo de la sala encontraremos dos, aunque solo podemos usar uno. Coge el cubo que cae y activa el interruptor principal. Lanza un portal para que se propulse con fuerza. Sube las escaleras. Pulsa el interruptor de la izquierda para que caiga el bloque. Utiliza el otro interruptor para elevar la pasarela y así parar el avance del cubo que cae de la jaula. Ahora úsalo para salir de esta prueba.

Prueba 05: Aquí hemos de aprovechar la inercia del salto para conseguir impulso. Crea un portal azul y otro naranja para llegar a la parte superior. Coge impulso para acceder arriba. Una vez ahí, mira hacia el foso. Has de crear un portal en el centro para salir propulsado por el otro. Lanza un portal bajo el cubo que verás en el escenario. Ve hacia la parte inferior. Coge el cubo, abre un portal en el foso y salta para llegar al botón con el cubo.



Por Javier Bermudo



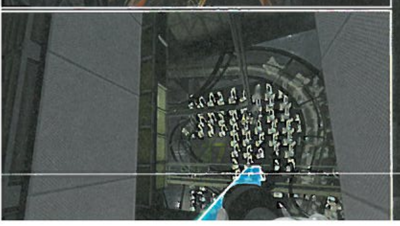












CONTENIDOS

Wii

ardistel

my GO-KART para Wii™

my GO-KART para Wii

KART INFLABLE PARA Wii™

P.V.P.R. 29,95







Feel the experience

Las Guías



PORTAL 2™

VÁLIDA PARA PLAYSTATION 3, XBOX 360 Y PC



EL MODO SOLITARIO PASO A PASO

LAS CLAVES DEL COOPERATIVO